
¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox
CLASE MAESTRA
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
Guía completa del juego
LOS MEJORES TRUCOS DEL MOMENTO
LA OBRA MAESTRA DE TEAM NINJA
NINJA GAIDEN
Rápido, suave y letal
CONCURSO
SORTEAMOS
10 ALFOMBRAS DE BAILE DE LOGIC 3
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES ANALIZADAS
UNREAL II: THE AWAKENING
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS
ALIAS
DEAD MAN'S HAND
AVANCES: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABÁN, SUDEKI Y EURO 2004
NÚM. 27 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
00027
8 414090 226943



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Lourdes Gata
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta
y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
05/04



Exclusivas inclusivas



LO VENIMOS comprobando de un tiempo a esta parte, y se está convirtiendo en un fenómeno que, de puro cotidiano, resulta ya trivial y hasta casi irrisorio: nos referimos a cómo algunas compañías anuncian que un juego será exclusivo para una determinada plataforma, para pocos meses después lanzarlo en otros sistemas de la competencia.

Los ejemplos son muchos y bien conocidos, pero cabría destacar por su relevancia como franquicias que, *a priori* nunca iban a desembarcar en nuestra consola, lo han hecho ya o lo harán dentro de un tiempo no muy lejano: la saga *GTA* de Rockstar, *Pro Evolution Soccer* de Konami... Y a la inversa también, que no queremos pecar de ver la paja en el ojo ajeno y no la viga en el propio: *Splinter Cell* acabó llegando a otras plataformas e incluso hay casos como el de *Crimson Sea*, cuya segunda entrega saldrá para otra máquina en lugar de para Xbox...

En realidad, tampoco habría nada que objetar sobre este particular si no fuese porque muchas veces tenemos la impresión de que, cuando se produce el anuncio de la tan cacareada «exclusividad», ya se sabe que el juego va salir a posteriori para otras plataformas. Es más, nos atreveríamos a aventurar que en más de una ocasión esas otras versiones ya estaban en desarrollo cuando se anunció la exclusividad para otra plataforma (de otra manera resulta difícilmente explicable el tiempo record en el que se realizan las pertinentes conversiones de máquina a máquina).

Si lo que en realidad está ocurriendo es que una cierta compañía, sea Microsoft, Sony o Nintendo, está realizando un desembolso para que un determinado juego sea exclusivo durante un cierto periodo para su plataforma, ¿no sería más acertado hacer público que eso es justamente lo que se ha acordado y no entrar en la dinámica a la que últimamente se nos viene acostumbrando?

De otra forma, el efecto beneficioso de estas supuestas exclusivas, que no es otro que lograr convertir a los usuarios de una determinada plataforma en usuarios privilegiados de un juego frente a los de otros sistemas, acaba convirtiéndose en un arma de doble filo, pues cuando esos usuarios comprueban que el juego en cuestión acaba siendo lanzado para otro sistema, el enfado es tan monumental como plenamente justificado. Máxime si tenemos en cuenta que a veces las versiones publicadas a posteriori para las otras máquinas a veces contienen extras como nuevos niveles o modos de juego.

Invitemos pues desde aquí a las compañías a llamar a las cosas por su nombre y distinguir entre las exclusivas temporales y las exclusivas indefinidas (cada plataforma tiene las suyas: *Halo*, *Final Fantasy*, *Zelda*...).

José Emilio Barbero
Director



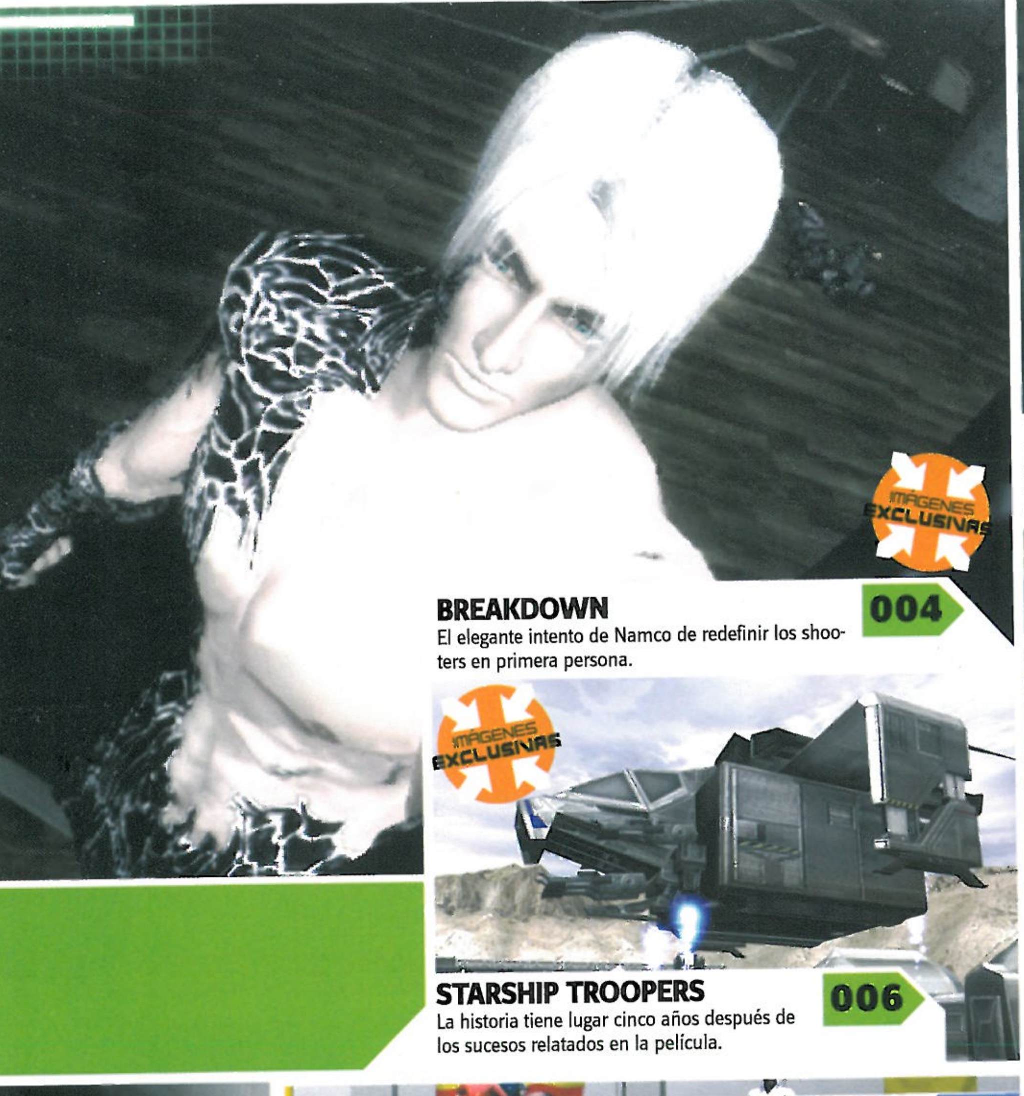
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>27

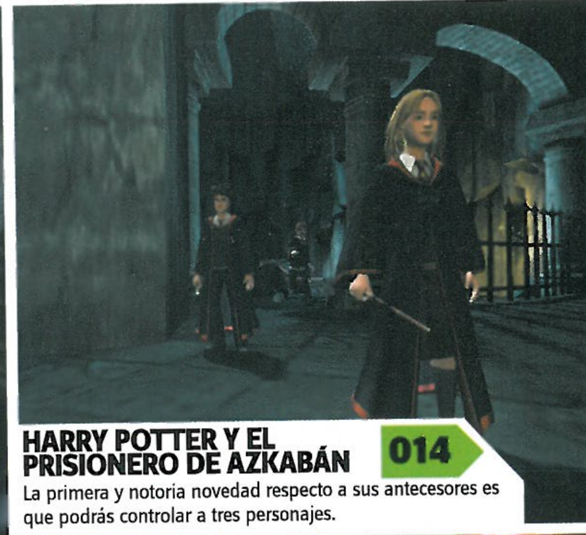








BREAKDOWN 004
El elegante intento de Namco de redefinir los shooters en primera persona.



HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABÁN 014
La primera y notoria novedad respecto a sus antecesores es que podrás controlar a tres personajes.

STARSHIP TROOPERS 006
La historia tiene lugar cinco años después de los sucesos relatados en la película.



XBOX LIVE 070
Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles.





EURO 2004 012
El modo principal será el basado en la Eurocopa y nos permitirá participar en todas las fases del acontecimiento.



SUDEKI 016
Se acerca el esperado juego de rol con el que Xbox espera hacerse una reputación entre los seguidores más acérrimos del género.

DEMOS EN EL DVD
- Tenchu: Return from Darkness
- Alias
- Terminator 3: Redemption
- Conan
- SWAT: Global Strike Team
- Teenage Mutant Ninja Turtles
- Scooby Doo! Mystery Mayhem
- Urban Freestyle Soccer
- R: Racing

PELÍCULAS EN EL DVD
- Dead or Alive: Ultimate
- Ninja Gaiden
- Psi-Ops: The MindGate Conspiracy
- Steel Battalion: Line of Contact
- Galleon




Alex puede dar volteretas, ¡pero tú tendrás que correr!


Este helicóptero puedes derribarlo de un tiro.

Breakdown

Llega a las manos con el juego de bronca en primera persona de Namco

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **NAMCO**
EDITOR: **EA**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2004**
JUGADORES: **1**

ESTE título es el elegante intento de Namco de redefinir los shooters en primera persona, tal como hizo hace poco en la escena del *beat-'em-up* con *Soul Calibur II*. Si *Half-Life 2* se hubiera hecho en Japón, ésta sería la pinta que tendría.

Si en *Half-Life* Gordon Freeman era el científico ambicioso, el héroe de *Breakdown*, Derrick Cole, es el resultado de un experimento descontrolado. Al principio del juego, la amnesia te impide tomar conciencia de tu potencial destructivo. Pero al cabo de poco, tu brazo derecho empieza a despedir un misterioso brillo y se desencadena el caos. Alex Hendrikson, una asesina que podría haber hecho de doble para Trinity en *Matrix*, entra enseguida en escena. No sólo te guiará por los niveles iniciales, sino que se te unirá en el combate. Por ahora, su IA se nota demasiado predeterminada, pero aun así es una luchadora capaz.

Toda la acción, secuencias narrativas incluidas, se ve desde una perspectiva en primera persona. Namco ha dado el innovador paso de mostrar constantemente en pantalla tus pies y manos. Si interactúas con cualquier objeto, lo recogerás y examinarás con tus zarpas virtuales. Pese a desorientar algo al principio, tener unos miembros controlables abre muchas posibilidades nuevas (y a menudo cómicas). Un buen ejemplo es la escena inicial, en la que le pegas un buen bocado a una hamburguesa envenenada. Alex no tiene reparos en meterte dos dedos en la garganta. Encontrarse mal en primera persona es sin duda una novedad en un juego: una experiencia asquerosa y memorable.

Al contrario que la hamburguesa letal, algunos de los artículos que puedes asir son la mar de pedestres. Hay algo genuinamente real en abrir una lata de cola con una anilla o leer tus informes médicos en una carpeta sujetapapeles.

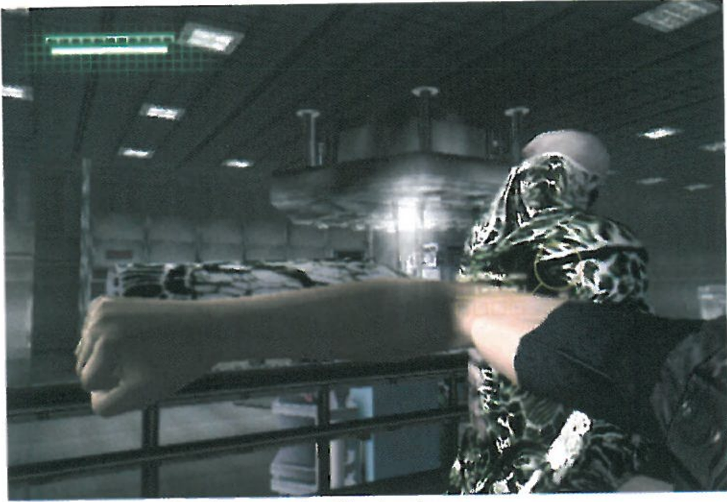
El combate se beneficia asimismo de tener brazos y piernas en pantalla. Tienes una verdadera sensación de fuerza bruta al usar los dos gatillos para los correspondientes golpes de izquierda y derecha. Si bien el arsenal de tan celestiales ametralladoras y lanzacohetes te ayudará a despachar a los soldados corrientes, el juego tiene el acierto de introducir una horda de monstruos a prueba de armas llamados los T'Lan. Estos brutos avanzan pesadamente cual luchadores de la WWE y pueden tirarte al otro lado de la sala de un solo mamporro. En estos encuentros es vital bloquear con los puños.

En lo referente a pegar tiros, no todo el mundo apreciará el apuntado automático, ya que facilita demasiado las cosas. Pero eso no es tan trágico ya que el combate a distancia suele quedar en un segundo plano respecto a la exploración y las peleas. En términos generales, gráficos y presentación están muy cuidados. Incluso el doblaje está bien dirigido, cosa rara en una traducción del japonés. Si quieres saber más de *Breakdown*, te encantará saber que próximamente te ofreceremos una excitante demo jugable de cuatro niveles y un análisis completo.


Con una metralleta en las manos, a ver quién te para.


Esto no es nada comparado con la sangre que verás más adelante.

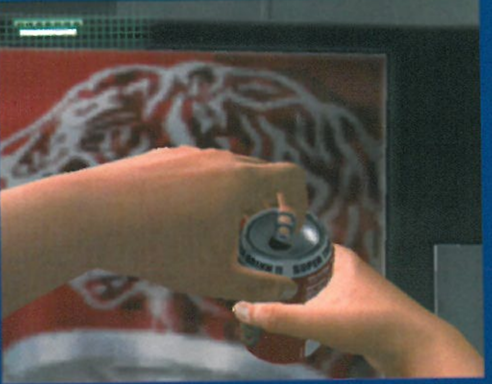


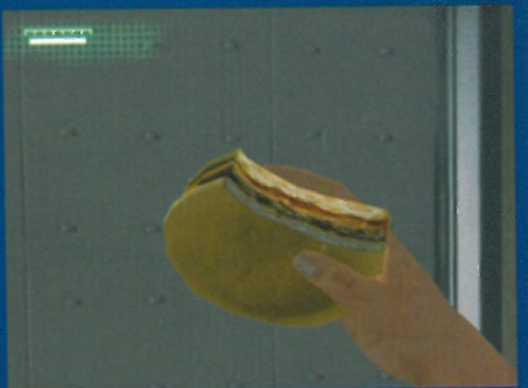

Lanza un buen derechazo con el gatillo derecho.


Aturdido el enemigo, procede a pegarle una patada en la cara.

I'M LOVIN IT!

El enfoque que *Breakdown* hace de la comida rápida tiene algo muy satisfactorio. Las hamburguesas, las barritas azucaradas y las latas de cola tienen propiedades curativas; ¡como en la vida real! Sin embargo, resulta ridículo que cuando encuentras una máquina expendedora tengas que meterle una moneda. ¡¿No sería mejor abrir un boquete con tu puño genéticamente mejorado?! No será porque Derrick sea considerado ya que luego tira la lata al suelo en vez de a la papelera. ¡Guarro! Apenas podemos esperar a ver qué otra comida basura hay.


Nada de dietas chorras, ¡disfruta del sabor!


Rara vez te dan la hamburguesa que has pedido.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CON MIS MANITAS
Las manos no sólo se usan para pelear y recoger objetos. También salen en pantalla al subir por escaleras y colgar de salientes. Nuestra función favorita es cuando te arrastras por conductos de ventilación y puedes ver cómo tanteas el terreno con los dedos.

ABRE HORIZONTES
No todos los niveles se desarrollan en entornos cerrados. Más adelante te verás conduciendo por un desierto en un jeep militar, siempre con una vista en primera persona. Muchos de los demás vehículos que encontrarás son hostiles, entre ellos un helicóptero Apache que te ataca en la primera misión. Para cargártelo te hará falta un bazuca o un lanzagranadas, aunque no son fáciles de conseguir.



No, nada de abrazos. Lo que Alex va a hacer es meterte dos dedos en la boca. ¡A vomitar se ha dicho!

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Starship Troopers

Los bichos atacan a la Xbox. ¿Quieres más datos?

↑ Los bichos aparecerán por doquier con la única intención de liquidarte.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **STRANGELITE STUDIOS**
EDITOR: **EMPIRE INTERACTIVE**
DISPONIBLE: **OTOÑO 2004**
JUGADORES: **1-8**

DESARRAIGO SOCIAL, una sátira de la política militar actual, una insidiosa mirada a los entresijos del tejido gubernamental del presente. Los bichos raros, ¿somos nosotros o ellos? Los buenos, ¿somos nosotros o ellos?

La película *Starship Troopers* siempre ha gozado del potencial necesario para reencarnarse en shooter en primera persona: hordas de bichos arácnidos, poder destructor de las armas, blindajes futuristas...

La historia tiene lugar cinco años después de los sucesos relatados en la película y se ambienta en un planeta minero invadido por los bichos arácnidos. Tu tarea consiste en acudir a dicho planeta y poner fin al caos. Parece fácil. «Es como en los buenos tiempos de *Doom*», explica el ayudante de producción Chris Jones, «pero con bastantes enemigos más.» Y, ya que estamos, también con un montón de armas más. «En *Starship Troopers* no todo se reduce a armas imponentes y cañones devastadores; es una historia realista, a su manera, y así queremos que siga».

Aunque en un principio se pretendía crear un juego multigénero repleto de batallas espaciales, al final la acción se ha centrado en los combates en tierra protagonizados por la infantería. Ofrecerá una variedad de misiones considerable, desde la simple exploración de oscuros y peligrosos pozos mineros (aderezados con iluminación a tiempo real, por supuesto), hasta la defensa de puestos fronterizos asediados.

«La defensa del puesto fronterizo de Whiskey será algo especial», sonríe Jones. «Si piensas que el Tanker o el Brain Bug son los bichos más imponentes del universo de *Starship Troopers*, te vas a llevar una gran sorpresa.»

De hecho, el jugador va a toparse con más de una sorpresa desagradable en los rincones más tétricos del juego. Los creadores prometen muertes espectaculares, una buena dosis de humor negro, armas nuevas y un motor marca de la casa que permitirá la presencia de oleadas interminables de bichos arácnidos para que tu dedo *gatillero* no pueda tomarse ni un respiro.

Evidentemente, uno de los aspectos más importantes de los shooters en primera persona actuales es la impepinable opción multijugador. Los creadores de *Starship Troopers* han dado a entender que en una partida normal formarás parte de una unidad que trabaja en equipo, de modo que no serás el típico héroe solitario. A partir de esta premisa, las opciones multijugador podrían cobrar gran interés. Imagina por un momento que te encuentras al mando de una docena de soldados vía *Xbox Live*, en la defensa de un puesto avanzado infestado de bichos, o bien que lideras a un equipo que pretende atravesar un valle tomado al asalto por una horda de arañas voladoras. Todo podría ser. De momento, desde Strangelite aseguran que si se ponen manos a la obra piensan ofrecer un producto de calidad.



↑ Esconderte bajo tierra no me parece buena idea.



↑ Cuantas menos veces aparezca esta señal, mejor.



UN CEREBRO DE ARMAS TOMAR

Desde Strangelite aseguran que los bichos insectoides serán más grandes, malvados e inteligentes, pero también sus rivales humanos, quienes gozarán de mejor equipamiento para hacer frente a la amenaza. El imponente Brain Bug (Bicho Cerebral) de las profundidades (Cerebus Rex) vuelve a la carga y su pinta es tan o más repulsiva que en la película. Sin embargo, los soldados están preparados para darle caña. Las naves, así como las armaduras de los soldados, son mucho más sólidas que nunca. Por lo tanto, en esta ocasión el Cerebus Rex no lo va a tener tan fácil para llegar con su pegajosa trompa hasta los tejidos blandos del cerebro de un soldado.



No creas que va a ser tarea fácil.



El Brain Bug no ha pasado por un centro de estética .



Vas a necesitar más que productos Cruz Verde para acabar con esta preciosidad.

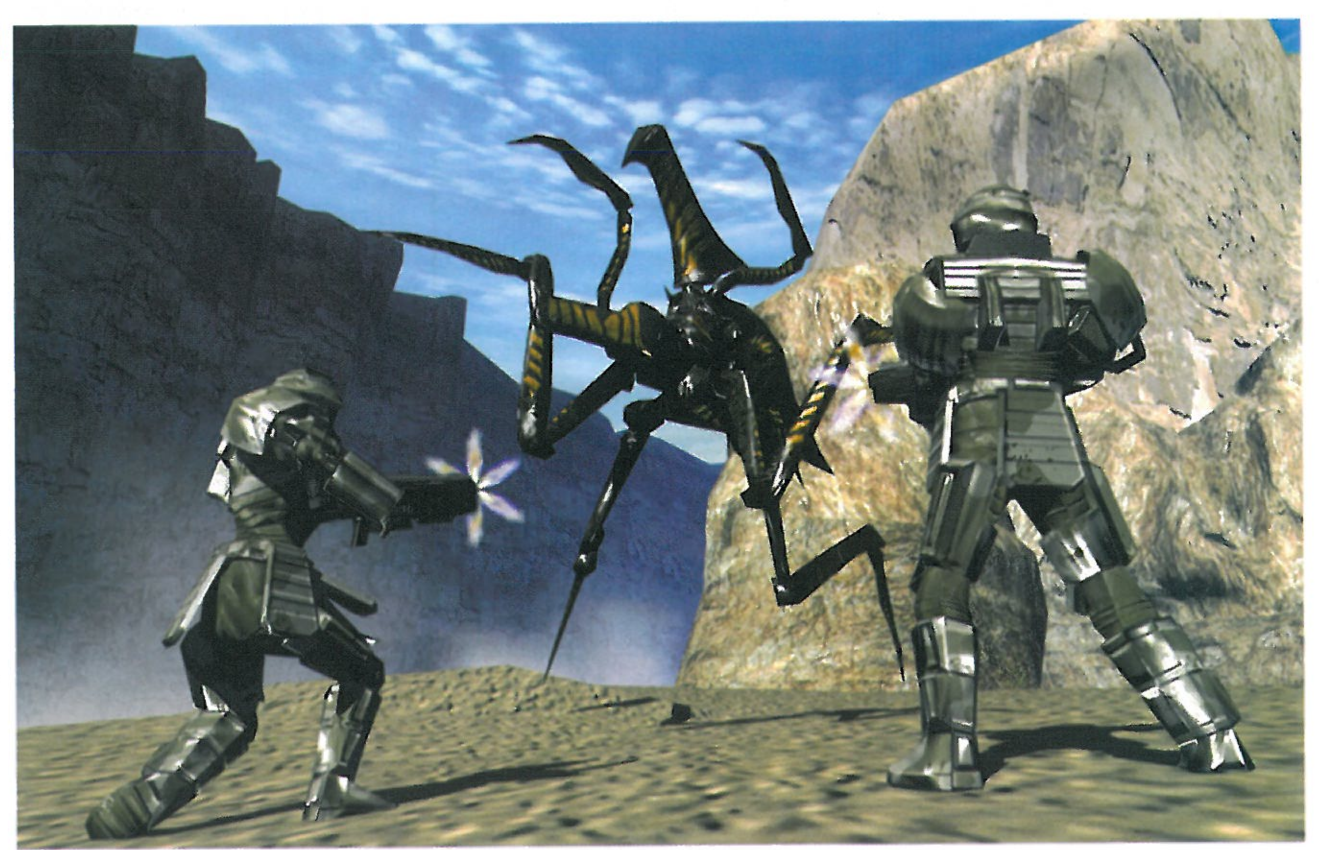


Las naves de lanzamiento son mejores, pero siguen enviándote al ojo del huracán.

INFORMACIÓN ADICIONAL

BELLEZA LETAL
El equipo ha incorporado un impresionante sistema ambiental que recreará a la perfección los amaneceres y las puestas de sol. A medida que avance el día, el sol proyectará diferentes sombras sobre el suelo y, cuando se ponga, el paisaje aparecerá bañado en tonos rosáceos, como en la vida real.

SUCCIÓNAME OTRA VEZ
El juego incluye un nuevo sistema de física que mostrará todo su esplendor cuando algún personaje sufra una succión de su cerebro y el resto del cuerpo quede extendido en tierra como si de una piel de plátano inservible se tratara. ¡Una auténtica pasada!



Dos contra uno. Aprovecha la ventaja ya que no siempre estarán en esta privilegiada situación.



XNA: el código genético de los juegos del futuro

Microsoft presenta su nueva plataforma de desarrollo de videojuegos para Xbox, Windows y móviles



SE VENÍA especulando semanas antes de la celebración de la Games Developers Conference (más información en www.gdconf.com) de este año que Microsoft aprovecharía este evento para desvelar algunos detalles acerca de Xbox 2. Al final, los asistentes al GDC (en su mayor parte profesionales del mundo del desarrollo de videojuegos) tuvieron una de cal y una de arena, pues aunque nada relativo al hardware de la sucesora de Xbox se comentó, sí se presentó la herramienta que servirá para desarrollar sus juegos. XNA, que así es como ha sido bautizada, es sin embargo una plataforma de desarrollo mucho más ambiciosa: servirá para la creación de juegos en Xbox, pero también para Windows y móviles, y de hecho permitirá que el trasvase de juegos de uno a otro sistema sea sumamente sencillo.

La presentación de XNA en la GDC 2004 corrió a cargo de Robbie Bach y J Allard, que explicaron algunos de los aspectos que hacen tan relevante la implantación de esta nueva herramienta de desarrollo. Por un lado, abaratará los costes de producción y permitirá a los desarrolladores tener más tiempo para destinar a la creatividad en lugar de a la creación de ciertas herramientas; por otro lado, normalizará una serie de aspectos sumamente importantes en el desarrollo de juegos, como son las áreas de gráficos, sonidos, entrada/salida de datos y conexión *on line*.

En la práctica, esto supondrá que, por ejemplo, el ya conocido sistema de juego *on line Xbox Live* contará con replicas para Windows y móviles, de forma tal que se homogenizará su funcionamiento y permitirá que usuarios de plataformas diferentes jueguen entre sí al mismo videojuego. Lo mismo ocurrirá con el sistema de control, lo cual llevará a que, en breve, el *gamepad* de Xbox cuente con una replica para su uso en entornos Windows, y no sea necesario que los desarrolladores tengan que realizar (como ocurrió con *Halo*) adaptaciones del manejo de un juego para diversas plataformas.

XNA ha sido acogido de forma excelente por los desarrolladores, y entre los que ya le han dado su beneplácito de forma pública figuran nombres como Gabe Newell (Valve), Jez San (Argonuat) o Tim Sweeney (Epic Games).

Como parte de la presentación se mostraron tres vídeos de demostración que dejaron a los asistentes con la boca abierta. Las imágenes que acompañan este articulo están tomadas de esos vídeos, pero si los quieres contemplar en todo su esplendor los puedes descargar accediendo a www.microsoft.com/xna.



Ubi a la carga

Prepara cuatro nuevos juegos para Xbox



EL PRIMERO, *Rainbow Six 3: Black Arrow* incorporará una serie de atractivas novedades, entre ellas nuevas funciones pensadas de cara a la última versión de *Xbox Live*, nuevas misiones mono y multijugador y también nuevos modos de juego en red.

El segundo, *Ghost Recon 2*, mantendrá su enfoque de shooter táctico por equipos pero mejorará diversos aspectos de su anterior entrega como la calidad gráfica -utilizará el motor Havoc 2-, el realismo y la IA de los enemigos.

Por otra parte, *Rocky Legends*, con opciones para *Xbox Live*, estará en la línea de su predecesor, pero incluirá nuevos púgiles, escenarios y modos de juego.

Por último, *Far Cry Instincts*, versión del juego para PC, contará con un nuevo argumento y misiones, conservando el motor gráfico del original.


↑ *Rainbow Six 3: Black Arrow.*


↑ *Ghost Recon 2.*


↑ *Far Cry Instincts.*

Todo por la pasta

LucasArts anuncia Mercenaries



DESARROLLADO por Pandemic Studios y publicado por LucasArts, *Mercenaries* es un título de acción en tercera persona en el que desempeñaremos el papel de un mercenario. La acción del juego se desarrolla en Corea, cuando en vísperas de una hipotética reunificación entre el Norte y el Sur una rebelión militar pone al mundo al borde de un conflicto nuclear. A través de más de 50 misiones, en las que podremos manejar 30 tipos de armas y 20 vehículos diferentes, nos las tendremos que apañar para deshacer el entuerto, gozando de una libertad en el desarrollo de la acción que sus creadores comparan a la de *GTA*. Su lanzamiento se producirá en el otoño de este mismo año.


↑ La libertad de acción es total.

Golpes de ritmo

EA publicará Def Jam Vendetta II



LA PRIMERA entrega de este juego, que no llegó a ser publicada para nuestra consola, partía de una premisa bien sencilla: combinar el desarrollo de los clásicos *beat'-em-up* con la música y la estética hip-hop. Y está segunda entrega no se va a alejar ni un ápice de ese camino: podremos elegir entre 70 personajes diferentes, entre los que se incluyen algunos tan conocidos como Snoop Dog, Busta Rhymes o Lil' Kim, para lanzarnos a combatir en entornos urbanos ubicados en las calles de Nueva York, y todo ello con el apoyo de una banda sonora hiphopera que nos pondrá en situación. El juego será lanzado en otoño.



↑ Eso por comprar mi disco en el top-manta...

Nuevo shooter

Digital Extremes desvela Pariah



ESTA COMPAÑÍA especializada en el desarrollo de shooters -no en vano son los creadores de la franquicia *Unreal*-, y que ya ha publicado para Xbox juegos tan bien conocidos como *Brute Force* o *Unreal Championship*, ya se halla trabajando en su nuevo proyecto, que ha recibido el curioso nombre de *Pariah*. Se trata, como no, de un shooter en primera persona del que por el momento no se han desvelado muchos detalles, excepto que mostrará vastos escenarios y que tendrá una fuerte línea argumental que apoye la acción. Se espera que en el ya cercano E3 2004 se desvelen nuevos detalles acerca de este prometedor juego.


↑ Calidad gráfica marca de la casa.

Vuelve el S2E

La 2ª edición de la feria, en septiembre

LA SEGUNDA edición del S2E se celebrará del 9 al 12 de septiembre de 2004 en el Palacio Municipal de Congresos del Campo de las Naciones de Madrid. Aunque el protagonismo de la Feria lo tendrán de nuevo los videojuegos en sus diversas plataformas, también habrá lugar para otras vertientes del entretenimiento electrónico, y además está en marcha una original iniciativa con premio incluido: podrás ganar una Xbox participando en un concurso para ponerle nombre al robot mascota del evento. Encontraréis más detalles al respecto en: www.s2eonline.com



Breves

XBOX BAJA DE PRECIO...
Pero sólo en Estados Unidos. Microsoft ha reducido el precio de su consola a 149$ y también ha aplicado la misma medida en Canadá, donde ahora se vende por 199 dólares canadienses. La medida también se hará efectiva en México, pero por el momento parece que en ningún territorio más.

DOS DE CODEMASTERS
La compañía inglesa ha anunciado dos nuevos proyectos que serán editados el verano de este mismo año para Xbox. Se trata de *Indycar Series 2005*, un simulador automovilístico que cuenta con la licencia oficial de la Indy Racing League, y *World Championship Snooker*, basado en una compleja modalidad de billar.

SE BUSCA EDITOR
Microsoft no publicará finalmente dos de los juegos que tenía en su lista de futuros lanzamientos desde hacía tiempo: tanto *Psychonauts* como la nueva entrega de la serie *Oddworld* tendrán que buscarse un nuevo editor, aunque es de prever que en cualquier caso acaben siendo publicados para Xbox.

VUELVE CRASH
Vivendi Universal ha anunciado que a finales de año publicará *Crash Bandicoot: Unlimited* o, lo que es lo mismo, el retorno del marsupial plataformero más famoso de todos los tiempos.

BANDA SONORA DE LUJO
El prestigioso compositor Danny Elfman (ganador de un Grammy y tres veces nominado a los premios Oscar), habitual colaborador en los filmes de Tim Burton, ha compuesto un tema orquestado para la banda sonora de *Fable*.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2004	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	AUTO MODELLISTA: US TUNED	CAPCOM	CAPCOM
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	CONAN	CAULDRON	TDK
	DEAD MAN'S HAND	HUMAN HEAD	ATARI
	DRIV3R	REFLECTIONS	ATARI
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	AVALON
	FX RACING	MILESTONE	POR CONFIRMAR
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	SEGA
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	KILL.SWITCH	NAMCO	POR CONFIRMAR
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY	CENEGA
	MASTERS OF THE UNIVERSE	SAVAGE	TDK
	MTX: MOTOTRAX	LEFTFIELD	ACTIVISION
	NEVEREND	MAYHEM	POR CONFIRMAR
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	PILOT DOWN	WIDE GAMES	WANADOO
	TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	RICHARD BURNS RALLY	WARTHOG S'DEN	SCI
	SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	AMAZE ENT.	SEGA
	STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	CAPCOM	CAPCOM
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	K2	ACTIVISION
	THE FAST AND THE FURIOUS	GENKI	VIVENDI UNIV.
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	TRIVIAL PURSUIT: UNHINGED	ARTECH	ATARI
	WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	SWORDFISH STU.	ACCLAIM
	CHRONICLES OF RIDDICK	STARBREEZE	VIVENDI UNIV.
	DRAKE	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	EURO 2004	EA	EA
	FULL SPECTRUM WARRIOR	PANDEMIC	THQ
	LOW: SHOWDOWN	ACCLAIM	ACCLAIM
	MAFIA	ILLUSION SOFT.	TAKE 2
	METAL SLUG 3	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	OP. FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	SHADOW OPS: RED MERCURY	ZOMBIE	ATARI
	SNK VS. CAPCOM CHAOS	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	SPIDER-MAN 2	TREYARCH	ACTIVISION
	THIEF: DEADLY SHADOWS	ION STORM	EIDOS
	100 BULLETS	ACCLAIM	ACCLAIM
	AMERICA'S 10 MOST WANTED	STUDIO 3	PLAY IT
	BURNOUT 3	CRITERION	EA
	CALL OF CTHULHU	POR CONFIRMAR	HEADFIRST
	CONFLICT: VIETNAM	PIVOTAL GAMES	SCI
	FIGHT NIGHT 2004	EA	EA
	MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	2015 INC	VIVENDI UNIV.
	MECHASSAULT 2	DAY 1	MICROSOFT
	PLAYBOY: THE MANSION	ARUSH	UBISOFT
	SITTING DUCKS	LSP	LSP
	SHELLSHOCK NAM 67	GORILLA GAMES	EIDOS
	RED NINJA: END OF HONOUR	TRANJI	VIVENDI UNIV.
	AMERICAN McGEE'S OZ	CARBON6	POR CONFIRMAR
	AREA 51	MIDWAY	MIDWAY
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ART.	BAM!
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BAD BOYS II	BLITZ	EMPIRE
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	BATTLEFIELD 1942	EA	EA
	BLACK 9	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	BLACK & WHITE: NEXT GEN	LIONHEAD	MICROSOFT
	BLOODRAYNE 2	MAJESCO	POR CONFIRMAR
	BLOODY WATERS	PINEAPPLE INT.	POR CONFIRMAR
	BREAKDOWN	NAMCO	POR CONFIRMAR
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	CALL OF DUTY	SPARK	ACTIVISION
	CHARLIE'S ANGELS	POR CONFIRMAR	UBISOFT
	CHRONOS	SABER 3D	POR CONFIRMAR
	COLD WINTER	SWORDFISH STU.	VIVENDI UNIV.

**Estas fechas están sujetas a cambios.*

LOS MÁS VENDIDOS



NO HACIA falta ser precisamente Rappel para augurar que la vuelta de Sam Fischer iba a ser por la puerta grande, y eso es justamente lo que ha ocurrido y lo que refleja la lista de juegos más vendidos. ¿Nos apostamos algo a que Ubi pronto se embarca en una tercera entrega del juego? Tiempo al tiempo... Los datos, como siempre, nos los ha facilitado Centro Mail.

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
En contra de lo que en él es usual, Sam Fischer no ha necesitado el sigilo para llegar hasta el número uno de esta lista.

2. TOP SPIN
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Aguantando el peloteo desde el fondo de la red y lanzando en el momento justo golpes ganadores, este título se mantiene en el candelero.

3. PROJECT GOTHAM RACING 2
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIZARRE**
El que probablemente es el mejor juego de conducción editado hasta el momento para Xbox se mantiene entre los tres primeros.

4. COUNTER-STRIKE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **VALVE/RITUAL**
Las refriegas en *Xbox Live* con este juego siguen adquiriendo proporciones épicas... y que no decaiga...

5. JAMES BOND 007: TODO O NADA
EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA**
El agente secreto británico más popular de todos los tiempos cosecha buenos resultados con su nueva aventura para Xbox.

6 PROJECT ZERO
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **TECMO**
Esta original, fantasmagórica y terrorífica aventura sigue poniéndonos las carne de gallina... No te la debes perder.

7. PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
Una de esas escasa veces en las que un remake de un clásico se convierte en un verdadero hito. Sencillamente genial.

8. DEUS EX: INVISIBLE WAR
EDITOR: **EIDOS** DESARROLLADOR: **ION STORM**
Mientras seguimos intentando dilucidar si es un shooter, un RPG o una aventura, este juego empieza a escalar puestos en la lista.

9. SHENMUE II
EDITOR: **SEGA** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Si Zang Yimou hiciese un videojuego el resultado sería muy probablemente parecido a esta sensacional aventura.

10. CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Mientras corren rumores acerca de que Microsoft va a realizar una secuela de este juego, esta entrega se aferra a la cola de la lista.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Crees que Xbox volverá a bajar de precio este año?



Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.



Ver estas imágenes en movimiento impresiona lo suyo.



Reconocerás en seguida a los jugadores.



Cuidado con las entradas duras.

Euro 2004

Aquí llega la versión poligonizada de la Eurocopa

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: EA STUDIOS

DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

LANZAMIENTO: MAYO 2004

JUGADORES: 1-4



¿NOS QUIERE dar Electronic Arts gato por liebre? ¿Es *Euro 2004* un *FIFA* recauchutado con ligeros cambios aquí y allá? Seguro que muchos pensarán que sí. Y, los que lo hagan, cometerán un grave error. Cierto es que las diferencias entre este nuevo título de Electronic Arts y la última entrega de *FIFA* no son muy grandes, pero se trata de juegos distintos que ofrecen una jugabilidad endiablada y unos toques característicos que ya han enamorado a miles de *fans* en todo el mundo.

La beta que hemos tenido el placer de probar de *Euro 2004* todavía estaba un poco verde, pero aun así ofrece algunas novedades muy suculentas. Está claro que el modo principal de juego será el basado en la Eurocopa, que tendrá lugar este verano y que ya se nos está echando encima y que nos permitirá escoger entre 51 equipos diferentes y participar en todas las fases del acontecimiento. No resultará nada fácil ganar el torneo, aunque elijas equipos de la talla de Francia o Italia, pero tampoco te sentirás frustrado en ningún momento ya que la curva de dificultad parece que está muy bien ajustada.

El aspecto visual está a la altura de las anteriores entregas y hay que destacar todo el apartado sonoro. Aléjate un poco del televisor, pon el volumen a tope y en tu casa pensarán que estás viendo un partido de verdad. Realmente impresionante.

El sistema de control tampoco ha cambiado mucho con respecto a *FIFA 2004*. Se ha mantenido el Juego sin Balón que tan buena aceptación tuvo y se ha potenciado un poco el aspecto arcade frente a la simulación pura y dura. Pero que nadie se asuste, *Euro 2004* sigue la línea marcada por sus hermanos mayores en el terreno de juego. No se ha vuelto a tiempos antiguos en los que anotar 30 goles en un partido era coser y cantar.

Pero el apartado que más alegrías nos ha traído hasta ahora ha sido el de los modos de juego. Además de la Eurocopa, también podrás crear tus propios equipos con los jugadores que te apetezca y participar en lo que se ha bautizado como modo Fantasía. Gracias a esta nueva modalidad, podrás ajustar todos los aspectos de un partido que te apetezcan e incluso podrás ajustar los marcadores y el tiempo que falta para terminar el encuentro. Es como una especie de reto que tú mismo defines. Se nos antoja espeluznante y divertido a partes iguales.

Muy pronto empezará la Eurocopa en televisión y, por el momento, no se nos ocurre nada mejor que jugar a *Euro 2004* cuando no haya ningún partido por la tele. El próximo mes te lo contaremos todo sobre la nueva joya de Electronic Arts.



El chico de la camiseta roja nos suena de algo.



¿Atacan o defienden? Depende de tu nacionalidad.

Harry Potter y El Prisionero de Azkabán

La entrega más siniestra de las aventuras del mago tiene tres protagonistas

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: EA STUDIOS UK
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
LANZAMIENTO: JUNIO 2004
JUGADORES: 1



EL TRÍO infantil que protagonizara las anteriores entregas de Harry Potter se adentra de lleno en la adolescencia con esta nueva aventura que, como es habitual, va de la mano de la correspondiente película para multiplicar los beneficios. Este hecho es de vital importancia, pues implica que los contenidos argumentales, visuales e, incluso, de jugabilidad, son más adultos que antes.

La primera y notoria novedad es que podrás controlar a tres personajes en casi todo momento: Harry, Ron y Hermione. La elección de uno de ellos en un momento determinado será la clave para la resolución de un puzzle o batalla ya que cada uno posee una serie de habilidades y conjuros diferentes, si bien comparten un conjunto básico de todo ello. El guión gira alrededor de un siniestro personaje llamado Sirius Black, un peligroso asesino en serie y antiguo colaborador del infame Voldemort que ha escapado de la prisión para magos de Azkabán. De la propia prisión parte un grupo de dementores, unas oscuras criaturas capaces de meterse en la mente de cualquiera y hasta robar el alma para dar caza al malvado Black.

Estos seres se convertirán en un grave problema para Harry y sus compañeros a lo largo del juego ya que, aunque su misión fundamental es encontrar y volver a encerrar a Black, cada vez que se cruzan con Harry presienten algo extraño en él que les empuja a atacarle. Cuando esto sucede, debes asumir el control de Ron para evitar que el dementor de turno se haga con el alma del joven mago.

Otra de las novedades del juego es que Hermione podrá asumir el control de pequeños conejos y dragones para resolver determinadas situaciones que exigen acceder a lugares a los que el joven trío no podría llegar de otra manera. Asimismo, cobrará especial importancia la elección de conjuros en cada caso, pues si bien el juego se ocupará de apuntar automáticamente al objetivo de turno, los efectos inadecuados en un momento determinado pueden provocar un auténtico desastre.

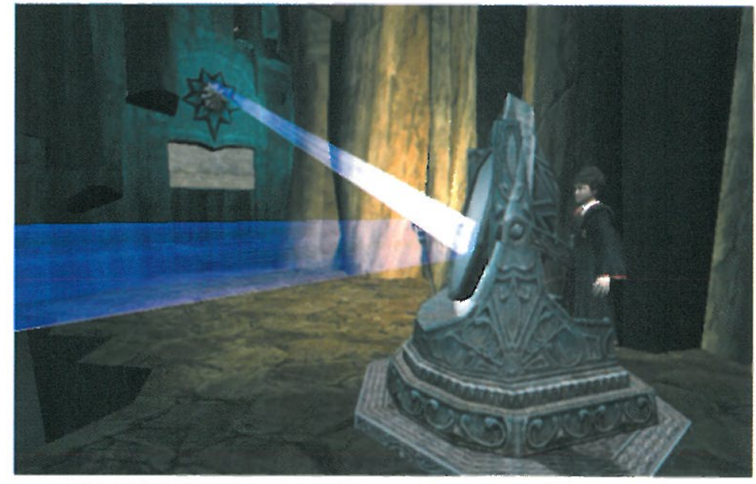
Las habilidades y acciones de los personajes se combinan para resolver cada una de las situaciones que plantea el juego, si bien su separación será inevitable en determinados puntos que actúan como un hub desde el que parten dos o tres ramificaciones, una para cada personaje. Resueltas todas las ramificaciones, los personajes se reunirán de nuevo en el hub para proseguir su maravillosa aventura.

Técnicamente, el juego presenta escenarios más grandes y detallados, algo que no hubo tiempo para hacer en entregas anteriores y que ahora se ha subsanado gracias a la potencia del motor gráfico de *Unreal II* y la de Xbox, que permite recrear espectaculares efectos especiales y un complejo sistema de iluminación dinámica que confiere al juego un aspecto tan vanguardista como el de cualquier producción para adultos.

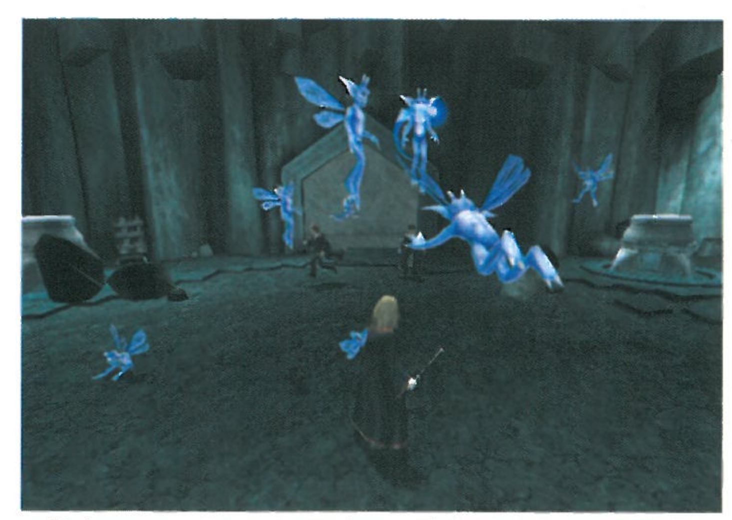
Como detalle curioso, te contamos que según los estudios que ha realizado Electronic Arts sobre los jugadores de Harry Potter, los usuarios de Xbox son más adultos que los de PC, así que el juego es más siniestro y difícil en consola que en ordenador.



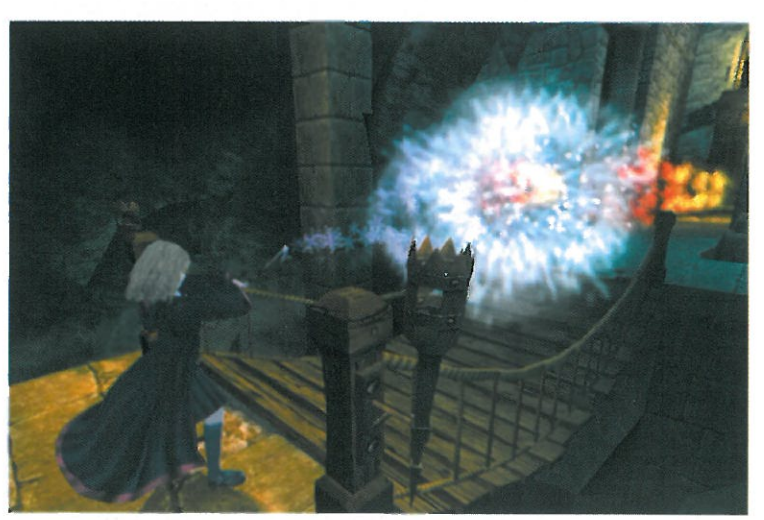
Éste es uno de los puntos en el que los protagonistas se separan.



Algunos puzzles exigen la manipulación de objetos del escenario.



Al haber tres personajes en juego, algunos enfrentamientos son multitudinarios.



Uno de los nuevos hechizos es el de congelación.














18+
www.pegi.info


XBOX


PC
CD-ROM
SOFTWARE





↑ El mundo de Hikaria presenta un aspecto idílico.



↑ La ciudad de Trasentia.

↑ Los combates son espectaculares.

Sudeki

Se aproxima el lanzamiento del RPG de Climax

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: CLIMAX
EDITOR: MICROSOFT
LANZAMIENTO: JUNIO 2004



EL PRÓXIMO 18 de junio estará a la venta en Europa el esperado juego de rol con el que Microsoft espera hacerse una reputación entre los seguidores más acérrimos del género. No es que Xbox esté huérfana en este campo -ahí ésta el poderoso *Los Caballeros de la Antigua República*-, pero tampoco le sobran los títulos.

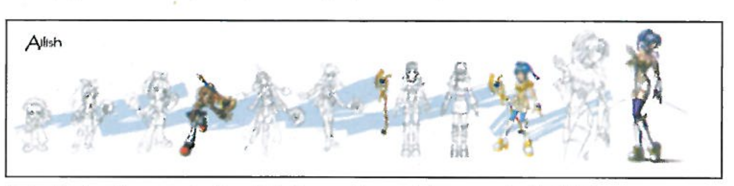
Sudeki, además, es diferente. Se trata de un juego de rol épico desarrollado de forma exclusiva para la consola de Xbox -esta vez, de verdad-, dotado de un universo propio, que aprovecha al máximo el hardware de la consola y que aspira a satisfacer tanto a los consumidores occidentales como a convencer al reticente público oriental. Ya dedicamos un amplio reportaje al proyecto el pasado mes de julio, tras visitar las oficinas de Climax en Inglaterra. Ahora volvemos a encontrarnos con Tuomas Pirinen en Madrid. El diseñador jefe de *Sudeki* se ha acercado a nuestro país para mostrar el estado actual del juego, ya en su fase final de desarrollo.

«Lo más importante es que hemos terminado todo el contenido del juego. Las localizaciones, el combate, los monstruos, las búsquedas... está terminado. Tenemos el juego completo y estamos en la fase de testeo para eliminar *bugs*», nos cuenta Pirinen. Además, hay alguna novedad en cuanto a la mecánica de juego. Se ha añadido una vista en primera persona opcional para los personajes que utilizan armas de fuego. Hay que destacar que, en una primera impresión, el juego se controla tan bien desde esa perspectiva como desde la tercera persona bajo la que se juega la mayor parte. Algo poco habitual en este tipo de combinaciones. Otra es que ya no es posible guardar la partida en cualquier momento a elección del jugador. «Nos dimos cuenta de que el juego se volvía demasiado fácil. Y eso hacía disminuir en gran medida los retos, lo que no es nada bueno. Ahora, los puntos de guardado automáticos nos permiten calibrar mejor al dificultad que va a encontrar el jugador», afirma Pirinen.

Sudeki presenta un universo de fantasía en el que están enfrentados dos mundos: el de la luz y el de la oscuridad. Hikaria y Kuria, que se presentan como los dos lados de la misma moneda. Entre medias, el mundo de las sombras y un grupo de cuatro héroes a los que controla el jugador. El truco está en saber combinar sus habilidades para salir adelante. La novedad es el atractivo sistema de combate que ralentiza la acción mientras el jugador elige qué hechizo o qué recurso utilizar en cada momento. «El mayor reto ha sido construir toda la tecnología desde cero -explica Pirinen-. El sistema de renderizado, el sistema de animación... todo. El único aspecto para el que hemos utilizado tecnología externa ha sido la sincronización labial. Elaborar todo desde el principio ha resultado bastante complicado.»



↑ El jugador no siempre dispone del grupo al completo.



↑ La ilustración muestra las distintas versiones del personaje de Ailisha.

Como es de esperar en un título de esta categoría, *Sudeki* cuenta con decenas de personajes secundarios dotados de historia y voz propias y numerosas búsquedas secundarias que el jugador podrá realizar o no a su elección. ¿Será *Sudeki* un juego largo como mandan los cánones del género? «Me lleva 16 horas desde el principio hasta el final. Pero yo sé resolver todas las situaciones, puzzles y a donde ir en cada momento. Para alguien que no conozca el juego, supongo que unas 25 horas. Es una estimación bastante conservadora. Si haces todas las búsquedas secundarias y recorres todo, te llevará más. Obviamente, no soy la persona más adecuada para contestar. Podría terminarlo con los ojos cerrados.» La respuesta, muy pronto...

Back... in black.

NINJA GAIDEN®





www.ninjagaidengame.com







ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

MORADORES DE LAS ARENAS

Necesito información sobre el juego *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*. Me encuentro atascado cerca del enclave de los moradores de las arenas y, aunque llevo puestas las túnicas de los moradores, no logro librarme de las emboscadas. Necesito ayuda para pasar este trance y continuar con este magnífico juego.

Javier Ortiz
(Carta)

Tu problema no tiene una solución muy complicada ya que sólo tendrás que ir hasta la taberna de cazadores y comprar el robot traductor para entender el idioma de los moradores. Con él en el grupo, ya podrás entrar en su guarida en la que tienes dos opciones: hacer la misión que ellos te piden y realizar tus objetivos por las buenas o arrasar el campamento y cumplir tus objetivos por las malas. Hagas lo que hagas: que la fuerza te acompañe.

NOS GUSTAN TODOS

Me gustaría saber que os parecen estos juegos entre los que estoy dudando: *BC*, *Sonic Heroes*, *Fable* y *Ninja Gaiden*. Cambiando de tema ¿Creéis que *Halo 2* será mucho mejor que el primero? Aunque, viendo la tremenda calidad que tiene el primero, tiene que ser muy bueno para superarlo.

Alfonso Daniel
(Carta)

Los juegos por los que preguntas fácilmente serán recordados como parte de la «creme de la creme» del catálogo de juegos de Xbox. *Fable* y BC tienen el sello de garantía de Peter Molineux y pocos dudan de su calidad final. *Ninja Gaiden* es otra maravilla que sólo los genios de Team Ninja son capaces de realizar; muy pronto podrás jugarlo en tu consola. En cuanto a *Halo2*... ¿hace falta decir algo más? Probablemente sea la feria E3 donde podamos obtener nueva información y pantallas para lo que será «el bombazo» del año en Xbox.

MÁS FECHAS DE LANZAMIENTO

Me gustaría que me dijerais las fechas de lanzamiento (aproximadamente) de *Fable* y *Sudeki* para Xbox. También me gustaría saber si hay algún truco para *Magic: The Gathering Battlegrounds*.

Edy Winders Conde
(correo electrónico)

Parece que *Sudeki* será el primero en aparecer por estas tierras más o menos para el mes de junio, si no se produce algún retraso de última hora, que no deseamos de ninguna de las maneras. De *Fable* no podemos aventurar un lanzamiento exacto, pero todo apunta al último trimestre del año como fecha de salida. Estamos seguros de que no queda mucho ya que el equipo de Lionhead ya lleva mucho iempo inmerso en su desarrollo. Sobre *Magic: The Gathering* te diremos cómo conseguir dos nuevos personajes: para jugar con Mishra, completa el modo historia y para hacerlo con Tsabo Tavoc, completa las tres campañas del modo arcade usando una baraja personalizada.

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



www.revistaoficialxbox.net

Danteneverdies abre fuego en los foros presentando a todos el clan «Apatrulleros» (www.apatrulleros.ya.st). Se trata de un clan que algunos «ya conocemos» por haber contado sus batallitas en ***Rainbow Six 3***, colgando divertidos vídeos en páginas Web. También sabemos de muy buena tinta que *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* está causando furor entre sus miembros. **Beon**, como siempre incansable, ofrece varios *links* donde bajarse el último vídeo disponible sobre ***Silent Hill 4***, el terrorífico juego con el que Konami nos quiere meter miedo estas navidades.

No siempre se tienen las cosas claras, por eso, gente como **soni** necesita consejo para decidirse a comprar *DoaX* o esperar a otro juego de volley. Mientras tanto, también anda buscando trucos para G*TA3 y Vice City*.

Para terminar, una duda que ronda la mente de **bleq_el_unico**: saber si puede comprar *Steel Batallion Line of Contact* sin el mando de control. Mucho nos tememos que no es posible al menos en España. Además, no valdría para nada ya que el mando es imprescindible para jugar. Como siempre, estaremos en www.revistaoficialxbox.net para intercambiar y conocer vuestras opiniones.

XBOX VS GAMECUBE

Todos conocen la superioridad de Xbox frente a PS2, pero ¿podrían publicar un reportaje especial en el que se compararan las especificaciones técnicas de Xbox frente a GameCube? El motivo es que algunos dicen que éste parece ser un serio competidor para nuestra amada consola.

Garocet
(correo electrónico)

Desde estas páginas tampoco vamos a volver a poner una serie de datos que por todos es de sobra conocido: sobre el papel, y sobre lo visto en cuestión de juegos, Xbox es netamente superior a PS2 y GameCube. Frente a esta última los datos hablan por sí solos: ausencia casi total de juegos de conducción, ausencia de Dolby Digital en sus juegos, ausencia de juego *on line* si exceptuamos la presencia testimonial de *Phantasy Star Online* y un cada vez más alarmante aumento de las cancelaciones de juegos anunciadas por numerosas *third parties*. Como ves, no hay que liarse con los datos técnicos para comprobar porqué Xbox es la mejor elección.

PROBLEMAS DE IDIOMA

Hace poco he comenzado a probar los juegos *on line*; en concreto, me he puesto a jugar a *Ghost Recon*, pero en las partidas sólo encuentro gente que habla inglés. ¿Qué puedo hacer para jugar con gente de España con éste y otros juegos?

En los juegos *on line*, normalmente los jugadores españoles ponen las siglas ES al final de sus *gamertag* para que todo el mundo sepa que son españoles; por lo tanto, puedes empezar haciendo lo mismo para que te conozcan y le llamen para que entres a formar parte de una partida. Buscar información en los foros también es una buena idea ya que son muchos los jugadores que intercambian sus *gamertag* para quedar en partidas *on line* a juegos como *Ghost Recon*, *Project Gotham 2* o *Rainbow Six 3*, por citar sólo algunos de los más exitosos.

EL ROMANCE DE LOS TRES REINOS

Hace tiempo que compro la revista y echo de menos la inclusión de más trucos. Concretamente, necesitaría los trucos de *Halo* y de *Dynasty Warriors* 3.

Si te resulta muy difícil, te recomendamos que juegues a *Halo* en el nivel más bajo de dificultad ya que no existe ningún truco que puedas emplear en el juego. No obstante, te recordamos que para ver el final «auténtico» de *Halo* debes terminarlo en el nivel de dificultad «Heroico», algo que sólo los más duros y pacientes han conseguido. Te diremos un par de trucos para *DW3*: en la pantalla principal, introduce los siguientes trucos: L, Blanco, Y, R, Blanco, X, Y (conseguirás todas las canciones); Blanco, Negro, X, Y Blanco, R, L, Negro (obtendrás todos los generales de Shu).

BUSCANDO MEDIEVAL

Quisiera saber si está contemplado lanzar el juego de *Medievil* en Xbox ya que sólo salió para Psone. También quería saber cuándo va a salir al mercado *Doom 3*.

Carlos Alberto

La saga *Medievil* no tiene visos de aparecer por las consolas de nueva generación ya que no lo ha hecho en PS2 y mucho menos en Xbox. Sobre *Doom 3* obviamente tenemos que ser más optimistas, aunque bien es cierto que la primera versión en salir al mercado será la de PC, y un tiempo después la de Xbox, ambas aún sin fecha determinada.


La Venganza... mejor servirla en caliente
Esta vez es algo personal... a Ryu Hayabusa, el temido asesino ninja, le hierve la sangre cuando el oscuro Vigor Empire asesina a su maestro. Para vengarse de los que le han traicionado, Ryu desata su ira y emprende esta aventura en la que se confunde el límite entre el bien y el mal, y donde pondrá a prueba todo en lo que siempre ha creído.
Siente la furia de Ryu Hayabusa cuando destruya a sus enemigos con precisas armas ninja y técnicas letales. Tu misión: aniquilar el Vigor Empire, derrotar al Santo Emperador y recuperar la espada mágica "Ryuken".
NINJA GAIDEN
Libera el ninja que llevas dentro.
16+
www.pegi.info
SÓLO PARA XBOX
www.ninjagaidengame.com
TECMO
100% GAMES
Team NINJA
XBOX
LIVE



Team Ninja se superan a sí mismos en este título exclusivo para Xbox

NINJA GAIDEN

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **MAYO 2004**
WEB: **WWW.NINJAGAIDENGAME.COM**

DESAFÍAN la fuerza de la gravedad, son maestros en el arte de la lucha y del sigilo, guardianes de tácticas de combates casi sobrenaturales: son los Ninjas. Esos tipos luchadores que han despertado en todos una mezcla de fascinación y misterio. Ahora, en la esperada versión de una de las series más populares de los 80 y principios de los 90, *Ninja Gaiden*, nos transformaremos en uno de ellos.

Una versión para una recreativa, la trilogía para NES, una entrega para GameBoy y algunas adaptaciones para PC-Engine, Megadrive, Atari-Lynx y Super Nintendo constituyen el pasado de *Ninja Gaiden*. Desde el principio, el *alma mater* de Team Ninja, Tomonobu Itagaki, dejó claro que quería hacer un juego que captara la esencia de la trilogía de los 8 bits de Nintendo. Cansado de los numerosos *power-ups* de los juegos actuales, nos previno que su *Ninja Gaiden* iba a ser un juego realmente difícil. Así lo hemos podido comprobar en la versión americana del juego. Nunca antes un juego había planteado retos tan complicados desde sus fases iniciales.

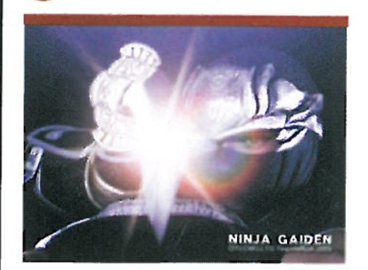
Pero comencemos por el principio, y nada mejor que ello que mostrar las cartas credenciales de su principal protagonista. En sus 16 años de actividad, nadie le ha visto la cara. Ryu Hayabusa es el poderoso descendiente de un clan que ya no existe. El artífice de su masacre es Doku, el Señor de los Demonios, un gigantesco caballero negro al servicio del Imperio Vigoor. Desde generaciones, el líder de los Hayabusa maneja la implacable Espada del Dragón, una katana única forjada del diente de un dragón negro con poderes ilimitados adquiridos a través de las almas de todos los dragones negros que ha derrotado. Una herencia de sangre y muerte que anima la venganza de Ryu. El implacable Ninja tendrá que enfrentarse a brutales enemigos que habitan el imperio de Vigoor y vengarse de aquellos que le traicionaron. Armado con la Espada del Dragón y un número ilimitado de shurinkens, Ryu Hayabusa conseguirá nuevas »





PERSONAJES » Los buenos y los malos.

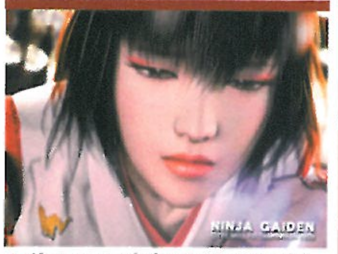
Como en cualquier historia, nuestro valiente protagonista cuenta con la inestimable ayuda de unos personajes que le tienen que ayudar a vencer a los malos.



RYU HAYABUSA

El protagonista de la saga *Ninja Gaiden* es el último descendiente del clan de los Hayabusa. Lleva ya dieciséis años intentando vengar la matanza de su clan por parte del Imperio de Vigoor y nadie le ha visto aún la cara. El Clan Hayabusa desciende de los Ninjas Dragones, una antigua raza que derrotó a las Divinidades del Mal y que es depositaria de la legendaria espada del Dragón para derrotar a las fuerzas del Mal.

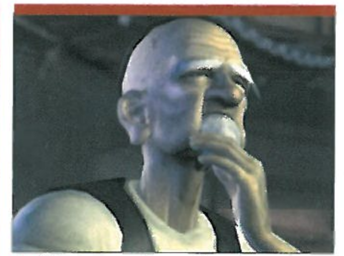
» En su camino se encontrará con personajes que le ayudarán en su misión:



Kurea: una de las protectoras del sepulcro del pueblo de los Hayabusa. Conoce a Ryu desde que eran niños.



Ayane: una mujer Ninja que forma parte de la secta Hajin-Mon del clan Ninja Tenshin.



Muramasa: Un antiguo herrero en cuya tienda Ryu podrá adquirir nuevas armas y mejorar las suyas.



Murai, un Maestro Ninja que abandonó el Clan Hayabusa para fundar su propia organización Ninja, el Clan de la Sombra.

» Enemigos: Son muchos, variados, astutos, ágiles y se convertirán en una verdadera pesadilla.





El Imperio Vigor: una nación Imperialista situada en Asia occidental que ha permanecido aislada durante centenares de años. Sus habitantes veneran a su Emperador y su religión. A los numerosos Ninjas, Samurais, Esqueletos y Soldados se suman razas no humanas como los Demonios, guerreros modificados genéticamente y adorados por algunas facciones del Imperio Vigoor.





Los enemigos de Ryu están dotados de una avanzada Inteligencia Artificial que hace que ataquen nuestros puntos débiles y saquen provecho del entorno en su lucha contra Ryu Hayabusa. A menudo representarán un verdadero quebradero de cabeza por atacarnos en grupo y esconderse en los momentos difíciles.

Todas las armas principales de Ryu son letales, pero la palma se la llevará la última que conseguiremos y que no soltaremos

» armas en su camino. Cada una posee copiosas combinaciones de ataques y puede mejorarse en la tienda del herrero Muramasa.

Ninja Gaiden no es un juego de sigilo, sino de acción y combates apasionantes a una velocidad endiablada. Consta de 16 capítulos y de unas veinte horas de diversión y continuas sorpresas. Al final de cada capítulo recibiremos puntos por la rapidez y eficacia con la que hemos derrotado a los rivales y subiremos un nivel de habilidad, siendo Maestro Ninja el más alto. Al finalizar el juego se desbloquea un nuevo nivel de dificultad y el Torneo Ninja Master, el único modo de juego a través de *Xbox Live* que permitirá descargar nuevos niveles en los que practicar diversas especialidades Ninjas. Éstas se puntuarán y los mejores Ninjas del mundo se enfrentarán en un torneo que tendrá lugar en septiembre, en el marco de la feria Xbox X04. Además, en un claro homenaje a los amantes de la saga, Team Ninja ha incluido algunos extras como los tres juegos originales para NES, que harán las delicias de muchos jugadores y evidenciarán el im- »



Los enemigos nos rodean, se turnan y nos sorprenden con ataques distintos y difíciles de prever.

HISTORIA DE LOS NINJAS

O, al menos, la *historia* que conocemos

La historia de los Ninjas es difícil de reconstruir. Apenas hay documentos y la mayoría de los relatos se han transmitido oralmente de generación en generación. Nonuse, el arte del sigilo, fue introducido en Japón en el 522 D.C. como parte de una religión ejercida por unos curas místicos que se reunían para compartir información sobre la clase dirigente. En el 665 D.C., estos curas perfeccionaron sus técnicas y empezaron a utilizar el Nonuse como defensa frente a las amenazas del los Señores que luchaban por el dominio de Japón. Entre 794 y 1192 D.D., una nueva clase de familias privilegiadas empezó a requerir los servicios de espías, informadores y asesinos para llegar al poder. Nacieron los Ninjas. Siendo ellos menos hábiles que los Samurais con la espada, estos guerreros tenían interés en difundir leyendas sobre su fuerza inhumana. Se rumoreaba que tenían la fuerza de 10 hombres, la posibilidad de transformarse en animales, de volar y de ser invisibles. Los Samurais tenían que obedecer a un código de honor conocido como Bushido. Este código les impedía infiltrarse en casa de los enemigos para asesinarles, al contrario de los Ninjas, cuya única preocupación era cumplir con su trabajo a cualquier precio. Para ello, utilizaban el Nonuse, el arte del sigilo.



La agilidad de Ryu será indispensable para franquear algunos niveles.



Nos veremos las caras con todo tipo de enemigos...



Los ataques mágicos permiten librarse de varios enemigos a la vez.



La fauna acuática es igual de peligrosa que la terrestre e incluso peor...

presionante salto que ha supuesto esta versión de *Ninja Gaiden* para Xbox con respecto a su pasado.

El sistema de combate es sobresaliente. Con el botón X ejecutamos un ataque rápido, con el Y un ataque fuerte, mientras que con el A realizaremos saltos y acrobacias impresionantes. Ryu puede trepar, saltar, hacer volteretas, correr y rebotar en las paredes como el más ágil de los Ninjas. En *Ninja Gaiden* no podemos sencillamente aporrear el mando. Es necesario sacar provecho y usar los elementos del escenario como trampolín para ejecutar ataques mortales si queremos superar a los cada vez más numerosos, terribles y poderosos enemigos que acechan en cada rincón. Tenemos que estar dispuestos al combate en cualquier momento y aprender las decenas de combinaciones que se desbloquearán en el camino pues el juego premia las diferentes tácticas, el uso de la guarda y de las contras en detrimento de la reiteración de los mismos ataques.

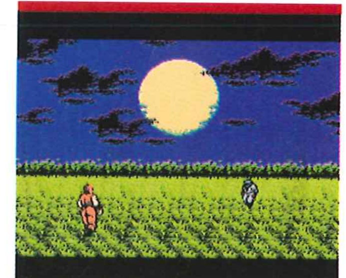
Los enemigos están dotados de una IA asombrosa. Atacan en grupo, nos flanquean, bloquean nuestros ataques, realizan contras y se alejan en los momentos de dificultad. Es aquí donde se plantea el único problema de *Ninja Gaiden*: su cámara. Tomonobu Itagaki ha mantenido siempre que un juego con una velocidad tan endiablada como *Ninja Gaiden* requeriría una cámara controlada por la CPU. Si bien podemos recolocar la cámara detrás de Ryu con el gatillo derecho, muchos jugadores

TEAM NINJA >> El equipo de desarrollo... al descubierto.

Team Ninja es un estudio de desarrollo de Tecmo. Entre sus más conocidas creaciones para Xbox están *Dead or Alive 3*, del que Ryu Hayabusa y Ayane forman parte; *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* y *Project Zero*. Actualmente, están en pleno proceso de finalización de *Dead or Alive Ultimate*, *Dead or Alive Chronus* y la secuela de *Project Zero*. Sin, duda, se trata de un equipo de desarrollo con mucha historia...



>> *Ninja Gaiden Arcade* (1988): Conocido como Shadow Warrior en Europa. Ryu se enfrentaba a bandas callejeras en Estados Unidos. Fue el único juego de la serie que incluía el modo para dos jugadores. Se portó a Atari Lynx en 1990.



>> *Ninja Gaiden* (1988): Lejos de ser una conversión de la recreativa, el primer Ninja Gaiden para NES era un juego totalmente nuevo. Ryu había vuelto a nacer como un guerrero más fuerte y rápido capaz de trepar paredes y realizar ataques mágicos. Portado a PC Engine en 1992.



>> *Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos* (1990): Tras el éxito de su primera entrega, su primera secuela para NES fue uno de los juegos más esperados. Ryu era mucho más ágil y podía crear dobles suyos que le ayudaban en la lucha.



>> *Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom* (1991): El juego más difícil de la trilogía. En NES, Ryu podía colgarse de tuberías y plataformas y conseguir una espada más grande para enfrentarse a sus enemigos. Portado a Atari Lynx en 1991.



>> *Ninja Gaiden Shadow* (1991): Conversión para GameBoy de la primera entrega de *Ninja Gaiden* para NES. Su historia se desarrolla antes de *Ninja Gaiden I*, cuando Ryu podía trepar paredes con un gancho.

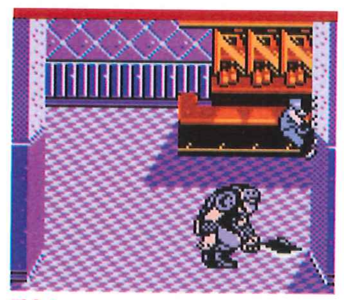


>> *Ninja Gaiden Trilogy*: Ryu se muda a los 16 bits de Super Nintendo. Incluía las tres versiones de Ninja Gaiden con gráficos impresionantes y secuencias cinemáticas excelentes.

>> *Dead or Alive* (1997): Ryu se convierte en uno de los mejores luchadores de Dead or Alive en Arcade, Saturn y PSX. Tiene 23 años y se enfrenta a un enemigo que resulta ser el padre de Ayane.

>> *Dead or Alive 2*: El súper Ninja solitario vuelve en la segunda entrega de DOA para Arcade, Dreamcast y PS2. Tiene que proteger a Kasumi por una promesa hecha a su mejor amigo y hermano de Kasumi, Hayate.

>> *Dead or Alive 3* (2001): Esta vez, Ryu se enfrenta a Genra, un ser diabólico creado por DOATEC. DOA superó el millón de copias vendidas. Está disponible en la línea de Clásicos.



El futuro:

>> *Ninja Gaiden Mobile*: Actualmente, Tecmo está preparando una conversion del Ninja Gaiden original para NES para móviles.

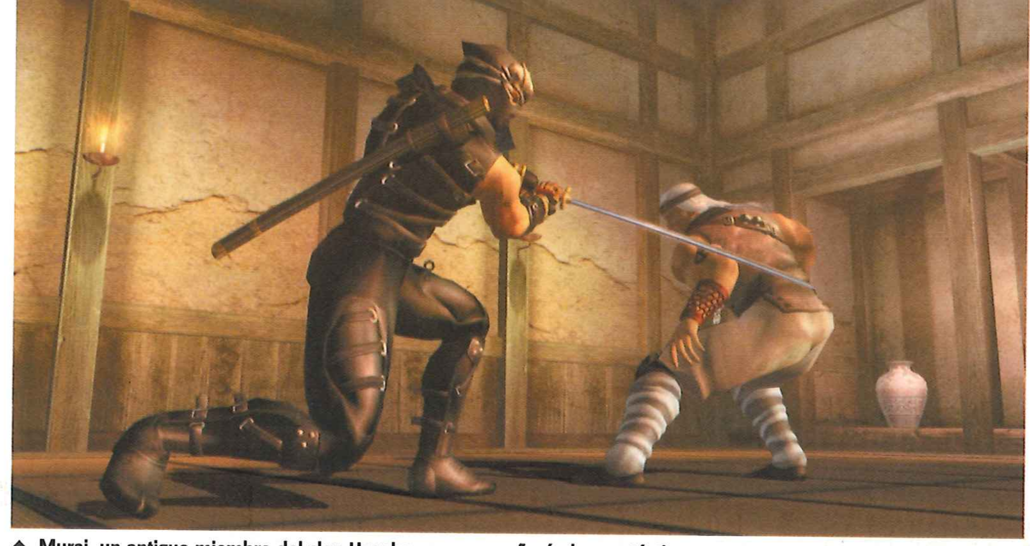
>> encuentran este sistema engorroso y terminan luchando con una perspectiva muy incómoda. Será cuestión de gustos y de ir acostumbrándose, pero nos parece que juegos similares, como *Devil May Cry*, han planteado una cámara bastante más acertada.

La lucha requiere casi siempre el uso de espadas en combinación con los shurinkens y una variación mucho más eficaz de éstos. Disponemos también de arcos con flechas variadas, que se utilizarán casi de forma exclusiva desde lejos ya que el ritmo frenético de los combates no permite perder ni una milésima de segundo apuntando con la vista en primera persona.

Ryu irá aprendiendo también ataques mágicos, los Ninpos. Se trata de limitados ataques excepcionales que han de utilizarse en las situaciones más comprometidas. No se puede abusar de los Nimpos ya que las puntuaciones otorgadas al final del capítulo tendrán en cuenta el número de ataques mágicos realizados, y cuanto menos utilicemos, más puntos recibiremos.

Ninja Gaiden no es sólo un juego de acción, sino que también incluye ciertos toques de aventura y algunos puzzles que interrumpen el ritmo de los combates. Se trata fundamentalmente de objetos que hay que encontrar y puertas que abrir. Sin embargo, algunos requieren cierta pericia y plantean retos de diversa dificultad. >>

El Ninja más famoso tuvo seis versiones para varias consolas y apareció en tres DoA

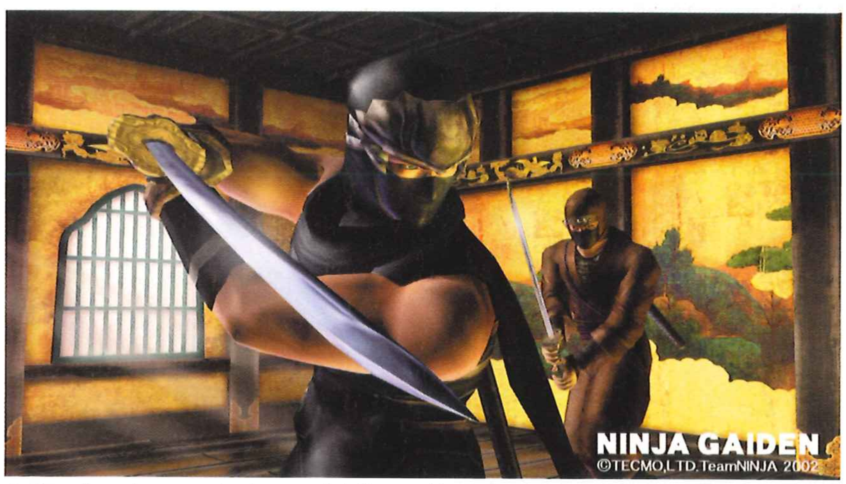


↑ Murai, un antiguo miembro del clan Hayabusa, nos enseñará algunas tácticas.



La espada del Dragón, los Nunchaku y el Martillo de la Guerra nos sacarán de más de un apuro...

El juego se desarrolla con unas secuencias cinemáticas excelentes



Parar los golpes y contraatacar será indispensable para enfrentarse a los enemigos más astutos.



Nunca antes un juego había planteado retos tan complicados y enemigos tan duros.



... dispondremos de otras armas.

Si bien el argumento de *Ninja Gaiden* no parece tener opciones para ganar ningún premio por la originalidad, cumple su cometido. Se desarrolla con las mejores secuencias cinemáticas que se puedan imaginar. La cada vez más impresionante pericia técnica del Team Ninja se torna aquí en obra de arte. Así de sencillo, tal y como demuestran las extraordinarias imágenes de este reportaje.

La arquitectura de los niveles es grandiosa. Elementos que nos encontramos en las fases iniciales del juego vuelven a aparecer y cobran nuevo sentido más adelante. Los niveles son enormes y todos únicos. Exploramos pueblos japoneses medievales desiertos, catacumbas y niveles futuristas poblados de soldados dotados de armas modernas. Los jugadores más expertos tardaran veinte horas en acabar el juego. Veinte horas de deleite para nuestros ojos y dedos. Las texturas, los efectos de partículas, los halos, las explosiones, el número de polígonos, las animaciones, la fluidez del juego, la variedad de armas, enemigos y niveles, todo en *Ninja Gaiden* contribuye a crear el juego más bello realizado hasta la fecha. Los títulos actuales, sobre todo en Xbox, nos sorprenden y miman cada día más. El mismo *Dead or Alive 3* nos dejó sin aliento, pero es en *Ninja Gaiden* donde Team Ninja ha llegado al non plus ultra, con niveles enormes realizados de forma magistral.

Si bien el cometido de este reportaje es ofreceros unas primeras impresiones, es imposible no caer en la fascinación de *Ninja Gaiden*. Emplazamos nuestros juicios al análisis de la versión final europea. Sin embargo, hemos quedado hipnotizados por la belleza, jugabilidad y diversión que nos ha ofrecido este título. Su dificultad no nos ha desanimado, sino obligado a pensar en nuevas estrategias y tácticas para acabar con los jefes de nivel que nos han sorprendido con ataques cada vez más sutiles y certeros...

DACLOGO.COM

!! EL UNIVERSO MAS GRANDE DE ESPAÑA !!

DAC & WAP
Desde 0,99 Euro
DESCARGATE TODO LO QUE QUIERAS

MELODÍAS CLÁSICA & POLIFÓNICAS

AHORA TIENES LO ULTIMO EN MELODÍAS CON UN AIRE ATREVIDO Y DIFFERENTE

Lista España

MONY	POLY	
307077	407077	Abre tu mente
307167	407167	Fuente de energía
306887	406887	My, myself and I
307040	407040	Tardes negras
307014	407014	Buleria
307141	407141	Te quise tanto
306699	406699	Hey ya
307187	407187	Dame tu aire
307142	407142	No tienes corazón
306802	406802	Shut up
307305	407305	Hasta los huesos Nuevo!
307168	407168	La nube
300452	400452	He sido tan feliz contigo
307196	407196	Amazing Nuevo!
307188	407188	Bailemos
307044	407044	Take me to t clouds above
307169	407169	Pablo de upa dance
306843	406843	My immortal
307140	407140	Only if I
307170	407170	Bla bla bla
307189	407189	Mi generación
306587	406587	Lost without you
307225	407225	Ni te das cuenta
307304	407304	Que no Nuevo!
306954	406954	Good luck
307224	407224	Estadio Azteca
307280	407280	Noche en vela
306740	406740	Crashed the wedding
307190	407190	De la mano del deseo
307028	407028	Superstar Nuevo!

Cine/ TV

MONY	POLY	
302517	400171	Starwars
300172	400172	Twin Peaks
300173	400173	Westside Story
300174	400174	El Mago de Oz
300176	400176	Beverly Hills 90210
300178	400178	Belleza y poder
302515	400179	Bonanza
300180	400180	Dr. Who
302472	400183	Inspector Gadget
304474	400186	La Pantera Rosa
302479	400187	Popeye
300188	400188	Fiebre del sábado noche
300190	400190	El Pájaro Loco
300319	400319	Vacaciones en el mar
302253	400418	Air Wolf
302255	400419	Annie / Tomorrow
302260	400420	Robin Hood
302262	400421	La bella y la bestia
302268	400422	Dirty Dancing
302272	400423	El hotel de los líos
302274	400424	Halloween
302365	400143	Cazafantasmas
303032	400135	Expediente X
303034	400425	Superman
302516	400426	Star Trek
303035	400427	Loca academia d policías
302407	400428	Los angeles de charlie
302862	402014	El excorsista
304520	400429	Braveheart
304476	400400	Animaniacs

JAVA JUEGOS

PARA LOS MEJORES JUEGOS JAVA PUEDES IR A DAC&WAP

WAP DATING

MELODÍAS POLIFÓNICAS

ANIMACIÓN EN COLOR

Online: +10.000 SALVAPANTALLAS DIGITALES!

¡LOGOS, MELODÍAS, IMÁGENES DE SEXO, JUEGOS Y MUCHOS MÁS!!! SI, LO HAS LEIDO BIEN; TODO VÍA DAC&WAP!!!

Sí, lo has leido bien:
haces una conexión al portal DAC&WAP y puedes descargar lo que deseas. ¡Sin Ningun límite, rápido y barato!
¡Pagas solamente el coste de la conexión al portal WAP!
Lo que tienes que hacer es enviar la palabra: WAP al 7676 y recibirás la configuración WAP que necesitarás. Guarda la configuración y ya estas listo para entrar en el Mundo-WAP de DAC.
€ 1,09 Inc. IVA / pm.

WAP ADECUADO PARA MÓVILES:
NOKIA, SIEMENS, SONY-ERICSSON, SAMSUNG, ALCATEL, PANASONIC, SAGEM, SHARP, TOSHIBA, NEC

LOS MENSAJES SON COMPLETAMENTE GRATIS

MENSAJES: WAP al 7676

¡NUEVO! IMÁGENES WAP PARA TODOS LOS MÓVILES COMPATIBLES CON ESTE SERVICIO!

SONIDOS LOCOS

PIDE YA SONIDOS REALES PARA TU MÓVIL!

480005	Orgasmo Nuevo!
480152	Orgasmo nuevo
480153	Orgasmo especial
480000	Coche de carreras
480001	Rana Nuevo!
480002	Sirena de policía
480003	Scream! Nuevo!
480006	Reloj cucu Nuevo!
480007	Lobo Nuevo!
480008	Risas Nuevo!
480009	Baile indio Nuevo!
480012	Tirar de la cisterna
480013	Caballo
480014	Horror
480015	Pedo Nuevo!
480019	Vibrador Nuevo!
480020	Taladro del dentista
480021	Ametralladora
480022	Misil Nuevo!
480023	Cuerpo de bomberos
480024	Ambulancia
480025	Hardcore
480026	Música techno Nuevo!
480027	Real Club groove
480028	Guitarra Blues Nuevo!
480029	Música electro
480030	Música trance
480031	Drum 'n bass
480032	Break beats
480033	Grito de Tarzan
480040	Arriba y abajo
480041	Saltar saltar
480042	Trompeta Nuevo!
480043	El fin Nuevo!
480044	De prisa Nuevo!
480045	Papá Noel accidente
480047	Reveille
480048	Crazy running
480049	Golpeeme (Hombre)
480051	Rebobinar Nuevo!
480052	Timbre Nuevo!
480053	Silbato árbitro
480054	Bocina coche
480055	Pacman Nuevo!
480056	Flecha Nuevo!
480057	Lanzamiento
480058	Caerse a pedazos
480059	Golpéeme (Mujer)
480060	Qué está cocinando
480061	Efecto laser Nuevo!
480062	El Final Nuevo!
480063	Rebotar Nuevo!
480064	fuegos artificiales
480065	Champagne!
480068	Deportivo alienígena
480069	Saludo alienígena
480070	Transportador Star Trek
480071	El Hombre bionico salta
480072	Moto Nuevo!
480073	Lanzamiento alienígena
480076	Intriga Nuevo!
480077	Misterio alienígena
480078	Sonar alienígena
480080	Motor alienígena
480081	Shaky alienígena
480082	Cantar a la tirolesa
480083	Aladin - Lago Nuevo!
480084	Alienígena - Hudson
480085	Apollo 13 - Houston
480087	Chupando pezones
480088	Lametazos Nuevo!
480089	Arcade Puntuación
480090	Arcade caminar
480091	Arcade Disparo
480092	Ejército de las tinieblas
480093	Batman Nuevo!
480094	Beaves & Butthead
480095	Beverly Hills Cop
480096	Bill & Ted - Excelent!
480097	Bill & Ted - Death

CHAT 1A1

Conozca a nuevos chicos y chicas con el chat 1-A-1

¡100% garantizado, las conversaciones más agradables! Z24 hrs al día en Directo. ¡Fácil y Rápido!

100% EN DIRECTO

Ej: XM CHAT al 5424*

TODOS LOS VIERNES NUEVOS PRODUCTOS EN WAP!!!

!Envia un SMS con las letras **XM** y el **Código del producto** al **5424***

E.J. SMS: XM 700229 al 5424

TELÉFONO DE PEDIDOS: **806- 526 844****



ANIMACIÓN EN COLOR

Top 10		760137	760867	761034	760143	760542	760674	760721
760152	761073	760536	761013	760027	760526	760636	760443	760720
760138	760385	760144	761081	760086	761009	761226	760133	760374
760153	760623	760123	760604	760150	761084	761163	760028	761011
760353	760439	760022	761126	761188	760089	760365	761164	760913
760579	760585	760369	760960	760410	760586	760686	760954	760403
760716	761189	760128	760550	761207	760645	760597	760549	760442

LA LÍNEA DEL BROMISTA

La mejor manera de tomale el pelo a alguien. Aproveche este original y divertidisimo servicio. Llamamos a su

Además, usted podrá escuchar, en vivo, la llamada, y disfrutar con la reacción de su inocente victima. ¡Verás que es para morirse de risa Estos son los temas de nuestras llamadas de broma!

- NUEVO • Mirando Webs porno en el trabajo
- NUEVO • Tu pareja tiene una enfermedad genital
- NUEVO • ¡Una autopista nueva por tu casa!
- NUEVO • Tu teléfono será desconectado
- NUEVO • La clínica quiere más semen
- NUEVO • Tus vecinos abren un club privado
- NUEVO • ¡Hay 45 pizzas en camino!
- La línea telefónica pinchada
- El coche robado
- El tartamudo
- La multa de "Basta ya"
- La intimidación sexual
- El premio de lotería
- Un ladrón en la casa
- El fraude fiscal
- Llamada de la cita ciega
- El anuncio clasificado
- Los libros prestados de la biblioteca
- La videoteca
- El vecino enfadado
- El nuevo alcantarillado
- Eres muy guapo
- El limpiador de ventanas
- Ya basta de fastidiar
- Exámenes robados





Apunta con precisión telescópica a la fascinante historia y el prometedor futuro del género de los shooters en primera persona para Xbox...

PISTOLA EN RISTRE

AL GÉNERO de los shooters en primera persona se le debe mucho. Sin él, ahora mismo no podríamos disfrutar de los juegos que tanto nos gustan. Podría decirse que fue este género el que inventó y, sobre todo, popularizó los entornos tridimensionales y el control de personajes tridimensionales. Lideró también la despiadada carrera tecnológica que ideó los chips gráficos 3D y que supuso el fin de la pixelación. El chip nVidia que late en tu Xbox y alimenta a los espectaculares gráficos que lucen ante tus ojos se originó gracias a estos shooters, que precisaban cada vez más velocidad para hacer realidad todo un universo de tecnología jugona.

Los más de 20 shooters en primera persona que existen para Xbox, más los 25 que verán la luz en los próximos 18 meses, demuestran que se trata de uno de los géneros más populares y en forma del mercado. Su variedad es tan rica, que hemos decidido dividirlo en diversos apartados a la hora de describir todos y cada uno de los juegos disponibles o en desarrollo.

Si todavía no te has dejado arrastrar por sus encantos, alístate en el ejército de los shooters de inmediato y acompáñanos en nuestro arriesgado viaje por el universo tiroteador que le espera a Xbox durante este año. Como verás, no hemos incluido a *Doom 3* porque ya le dedicamos un amplio reportaje el mes pasado. Así que disfruta con el resto de títulos.

DISPONIBLES

TimeSplitters 2



DES.: Croteam **EDITOR:** Take 2 **PUNTUACIÓN:** 9,1. Diversión a través del tiempo que combina escenarios reales y ficticios y ofrece cientos de horas de entretenimiento multijugador.

Serious Sam



DES.: Croteam **EDITOR:** Take 2 **PUNTUACIÓN:** 8,0. Los jefes más enormes que se han visto nunca, acompañados por los enemigos más inverosímiles en un festival de jugabilidad tradicional.

Mace Griffin Bounty Hunter



DES.: Warthog **EDITOR:** Vivendi **PUNTUACIÓN:** 8,1 Multitud de misiones contra el crono, secciones de tiroteo en el espacio y unos mapas enormes para partidas multijugador.

Terminator 3: Rise of the Machines



DES.: Black Ops **EDITOR:** Atari **PUNTUACIÓN:** 6,8. En lo más profundo de este shooter arcade que apunta de forma automática y goza de enemigos a tutiplén, laten *Centipede* y *Missile Command*.

Robocop



DESARROLLADOR: Mirage Interactive **EDITOR:** Avalon **PUNTUACIÓN:** 3,0. La mira automática da al traste con esta licencia. ¿Así es como Robocop ve el mundo desde su cabeza?

ARCADE

Tildar a los shooters arcade de iniciación al género sería injusto. Puede que se trate de un subgénero devaluado por la presencia de licencias de medio pelo del tipo *Judge Dredd* o *Robocop*, pero cuando un shooter arcade está bien hecho, lo cierto es que su potencial lúdico raya a la altura de sus parientes más realistas. No olvidemos que los shooters en primera persona no tienen por qué ser siempre una recreación impecable de una aventura armada. En el marco de los FPS, los combates contra los jefes, los potenciadores, los subjuegos y los extras adicionales también tienen su espacio.

TimeSplitters 2 fue uno de los primeros shooters para Xbox y un campeón en el apartado de la acción arcade, con una fuerte carga de tebeo y mucha personalidad (¿quién no recuerda la escena del mayordomo simiesco del modo multijugador?). A continuación llegó *Serious Sam*, con multitud de potenciadores, armas y enemigos, entre los que destacaban los Werebulls y los Headless Bombers, y un jefe final, Warlord Ugh Zhan III, que presentaba un tamaño realmente titánico. Tan tremendo festival de acción no se había vivido hasta la fecha en Xbox, y todavía está por llegar el juego que lo supere. Puede que *Starship Troopers* incorpore un número parecido de enemigos en pantalla al mismo tiempo, pero seguro que los jefes no estarán a la altura de los de *Serious Sam*.

Pero he aquí que llega *Painkiller*, un combinado explosivo de los niveles medievales de *TimeSplitters 2* y los jefes ciclópeos de *Serious Sam*. Esto quiere decir que *Serious Sam 2* y el recientemente anunciado *TimeSplitters 3* tendrán que poner todo su empeño en elevar aún más el listón del género. Pero ambas secuelas todavía disponen del tiempo suficiente para idear nuevos y suculentos retos. Mientras tanto, ansiamos echar el guante al

Los jefes serán de grandes dimensiones.

shooter ambientado en el salvaje oeste *Dead Man's Hand* (ver análisis en este mismo número) y meternos en el pellejo del cowboy futurista de *Darkwatch*.

Con ganas de provocar polémica, tenemos también la oportunidad de dar su merecido a una serie de dictadores reales en el controvertido *America's 10 Most Wanted*, un título que presenta unos combates contra jefes al más puro estilo *Terminator 3*. Si te gustan las reyertas en primera persona, no te pierdas *Chronicles of Riddick* y *Breakdown*. La tradición del subgénero de los shooters arcade continúa con los clásicos de Atari *Centipede* y *Missile Command*, la brutalidad de *Terminator 3* y la fantasía de *Dead Man's Hand*, que completa un auténtico póker de ases.

Si tienes una hucha cargada de monedas para afrontar el panorama de shooters arcade que nos espera, prepárate para hacer frente a jefes del tamaño de catedrales, y disfrutar de incursiones más propias de otros géneros, como pueden ser los *beat'-em-ups*, y de una variedad jugona sin precedentes. Desde los escenarios realistas y actuales de *America's 10 Most Wanted* hasta las reminiscencias históricas de *Dead Man's Hand* o las interpretaciones futuristas de *Darkwatch* y *Chronicles of Riddick*, el género de los shooters arcade vive una época de plenitud y esplendor como no se veía desde hace mucho tiempo.

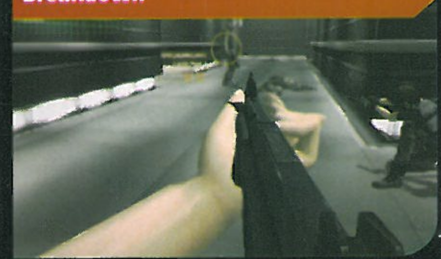
MUY PRONTO

Dead Man's Hand



DES.: Human Head **EDITOR:** Atari **LANZAMIENTO:** Marzo 2004. Que no te tiemble el pulso en los duelos del salvaje oeste si quieres lograr la mejor puntuación y labrarte un historial legendario. También podrás disfrutar de subjuegos póker.

Breakdown



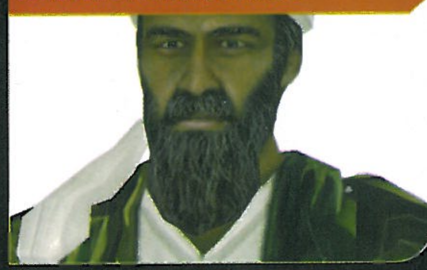
DES.: Namco **EDITOR:** EA **LANZAMIENTO:** Junio 2004. Este innovador shooter arcade te permitirá lanzar puñetazos, pegar patadas, comer de todo e incluso vomitar en primera persona.

Painkiller



DES.: People Can Fly **EDITOR:** Dreamcatcher **LANZAMIENTO:** Abril 2004. Los jefes más malos y enormes desde *Serious Sam* nos esperan en este shooter tan fantástico como imaginativo.

America's 10 Most Wanted



DES.: System 3 **EDITOR:** Play It **LANZAMIENTO:** Junio 2004. Un juego polémico que combina las cualidades típicas de un shooter con unos jefes de sobras conocidos.

Darkwatch: Curse of the West



DESARROLLADOR: Sammy **EDITOR:** Sammy **LANZAMIENTO:** Sin confirmar. Si has visto la peli *Westworld*, tal vez pilles el tranquillo a este *western* fantástico con robo-cowboys.

VEHÍCULOS

DISPONIBLES

Halo: Combat Evolved



DES.: Bungie **EDITOR:** Microsoft **PUNTUACIÓN:** 9,7. El comportamiento de los vehículos en este shooter de ciencia ficción es espectacular. Podrás elegir entre jeeps, tanques, hovercrats y naves de vuelo rasante.

Red Faction II



DES.: Outrage Games **EDITOR:** THQ **PUNTUACIÓN:** 7,2
Aunque es un juego guiado de principio a fin, el hecho de disparar armas desde unos tanques o desde unos cazas está la mar de bien.

Soldier of Fortune II: Double Helix



DES.: Gratuitous Games **EDITOR:** Activision **PUNTUACIÓN:** 8,5. Los tramos con escopeta van cargaditos de adrenalina, sobre todo cuando se oye de fondo *La Cabalgata de las Valkirias*.

Mace Griffin Bounty Hunter



DES.: Warthog **EDITOR:** Vivendi **PUNTUACIÓN:** 8,1
Ni te percatarás del cambio de escenario cuando te metas en la nave, encuentres la cabina, salgas de la cámara estanca y te enfrentes al enemigo en el espacio.

Medal Of Honor: Rising Sun



DESARROLLADOR: EA **EDITOR:** EA **PUNTUACIÓN:** 5,8
Los tramos motorizados son lo mejorcito de este shooter, que destaca también por la presencia de elefantes.

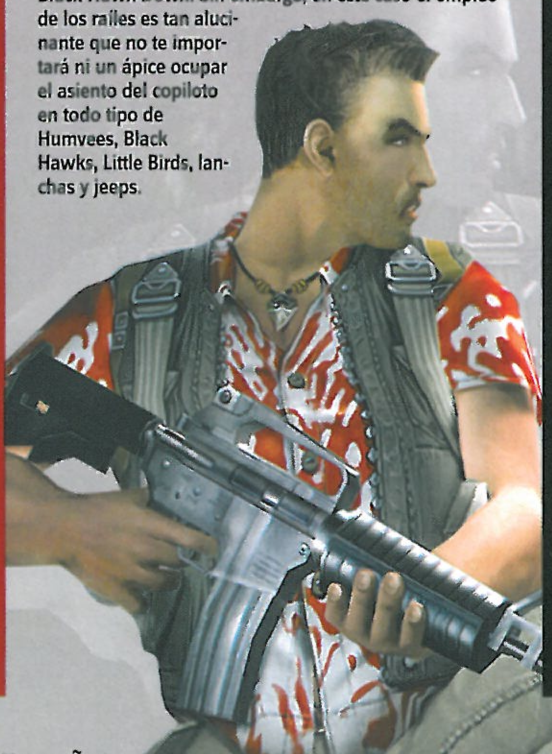
Aunque los primeros shooters en primera persona para Xbox ya contaban con vehículos por cortesía de *Halo*, en la historia del género su irrupción es bastante reciente, a pesar de que en muy poco tiempo han cobrado un protagonismo esencial. Los tramos al volante dotan a los FPS de agilidad, alteran el ritmo y evitan que aparezcan síntomas del denominado «síndrome del túnel».

El empleo de vehículos en los FPS se divide entre los que circulan «sobre raíles» y los que brindan un control total. En el primer caso, lo que suele pasar es que subes a un vehículo y te sientas a los mandos de alguna de sus armas. A partir de aquí, recorres el nivel sin posibilidad de controlar la dirección. Dentro de este tipo encontramos a *Red Faction II*, *Soldier of Fortune II* y *Medal of Honor: Rising Sun*, shooters que suelen seguir un diseño de niveles lineal y que ofrecen poco margen de maniobrabilidad. Se necesitan mapas más amplios, como los que proveen los espectaculares parajes de *Halo* o la inmensidad espacial de *Mace Griffin*, para que el jugador pueda pilotar sus propios jeeps, aviones o naves.

El paraíso isleño de *Far Cry* incorporará lanchas rápidas y parapentes. *Battlefield 1942* aumentará el cupo de vehículos presentes en un único escenario, con todo tipo de cazas, bombarderos, tanques, jeeps y vehículos oruga calcaditos a los de la Segunda Guerra Mundial; todo ello en lo que se supone un auténtico festival de combates *on line* entre el Eje y los Aliados. *Star Wars: Battlefront* apostará también por las partidas en *Xbox Live* con AT-ST walkers, motos, androides de combate, tanques Naboo y, por supuesto, X-wings y Tie-fighters en la sempiterna guerra que mantienen desde hace años el Imperio y los Rebeldes. *Star Wars* volverá a la carga con *Republic Commando*, aunque en este caso descubriremos un shooter bastante más tradicional. Los *westerns Dead Man's Hand* y *Darkwatch*, histórico y futurista respectivamente, ofrecerán la primera experiencia a lomos de un caballo en la historia de los shooters en primera persona para Xbox, además de contar con vehículos de asalto al más puro estilo *Halo*.

> Habrá más juegos de pilotaje libre que «sobre raíles».

En líneas generales, la presencia de títulos sobre raíles es menor; una de las excepciones será *Delta Force: Black Hawk Down*. Sin embargo, en este caso el empleo de los raíles es tan alucinante que no te importará ni un ápice ocupar el asiento del copiloto en todo tipo de Humvees, Black Hawks, Little Birds, lanchas y jeeps.



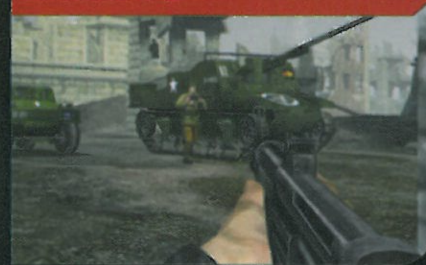
MUY PRONTO

Far Cry



DES.: Crytek **EDITOR:** Ubisoft **LANZAMIENTO:** 2004
En *Far Cry* podrás pilotar parapentes y muchos otros vehículos, tales como lanchas motoras y buggys de playa.

Battlefield 1942



DES.: DICE **EDITOR:** EA **LANZAMIENTO:** Verano 2004
El simulador definitivo de la Segunda Guerra Mundial, con una enorme variedad de vehículos que puedes pilotar por tierra, mar y aire.

Delta Force: Black Hawk Down



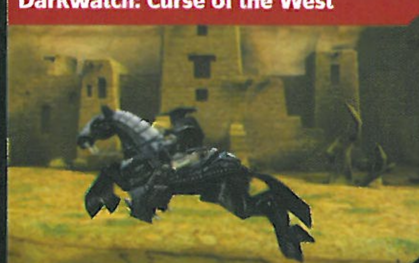
DES.: Sin confirmar **EDITOR:** Novalogic **LANZAMIENTO:** Sin confirmar 2004. Humvees, camiones, helicópteros Black Hawk y Little Bird (como el de la imagen)... Todos a tu alcance, pero sin poder pilotarlos a tu antojo.

Star Wars: Battlefront



DES.: Pandemic **EDITOR:** Activision **LANZAMIENTO:** Otoño 04
Irrumpe a bordo de robots AT-ST, esquiva los árboles a lomos de las motos supersónicas y pilota los clásicos X-Wings y Tie-Fighters en unas batallas de ensueño.

Darkwatch: Curse of the West



DES.: Sammy **EDITOR:** Sammy **LANZAMIENTO:** Sin confirmar. Dirige a tu propia montura a lo largo y ancho del Salvaje Oeste más futurista que has visto en tu vida.

DISPONIBLES

Tom Clancy's Ghost Recon



DES.: Ubisoft **EDITOR:** Ubisoft **PUNTUACIÓN:** 8,4. Partidas cooperativas para seis jugadores y aventuras en equipo para hasta 16 contrincantes. Sin duda, uno de los juegos en equipo más atractivos del mercado.

Return to Castle Wolfenstein



DES.: Nerve **EDITOR:** Activision **PUNTUACIÓN:** 9,2
La Segunda Guerra Mundial se dilucidará en este juego merced a las habilidades de auténticos especialistas y mucha, mucha imaginación.

SWAT: Global Strike Team



DES.: Argonaut **EDITOR:** Vivendi **PUNTUACIÓN:** 7,2
Sin soporte para *Live*, las partidas en equipo cooperativas a pantalla partida y la gran variedad de objetivos lo convierten en una perita en dulce.

Tom Clancy's Rainbow Six 3



DES.: Ubisoft **EDITOR:** Ubisoft **PUNTUACIÓN:** 9,0. La mejor combinación disponible de modo para un jugador, IA de equipo y batallas *Live* en equipo en unos escenarios de lujo.

Counter-Strike



DES.: Valve **EDITOR:** Vivendi **PUNTUACIÓN:** 7,0
Sólo vale la pena en *Live*; este shooter clásico en equipo es tan adictivo para Xbox como ya lo fue para PC.

EQUIPOS

Los gurús del marketing se empeñan en afirmar que «no hay equipos de una persona», pero nosotros discrepamos. Muchos de los mejores juegos en equipo disponen de excelentes modos para un jugador, si bien también pueden disfrutarse con los amigos a pantalla partida, en *Live* o mediante *System Link*. Xbox se ha erigido en un campo de cultivo excelente para los shooters en equipo, y la cosecha sigue dando sus frutos.

Durante mucho tiempo, *Ghost Recon* ha reinado en el subgénero de los shooters por equipos. Ahora, gracias a la secuela *Island Thunder* y a la ingente cantidad de contenido descargable desde *Xbox Live*, sigue siendo un título de primera que ofrece escaramuzas militares realistas y cargadas de tensión en escenarios modernos y con armas actuales. El modo para un jugador es para gente que le da a la cabeza, y requiere un buen entrenamiento táctico. Lo mismo podría decirse de los mejores equipos en *Live*. Otro de los grandes favoritos para *Xbox Live* es *Return to Castle Wolfenstein*.

En el constante batallar entre los aliados y las fuerzas del eje, debes aplicar una organización en equipo clásico, pero con una definición de clase mucho más marcada que las descargas de armas configurables de *Ghost Recon*. *Wolfenstein* cuenta con médicos, ingenieros y soldados específicos, cada uno de ellos con sus propias peculiaridades, armas y habilidades.

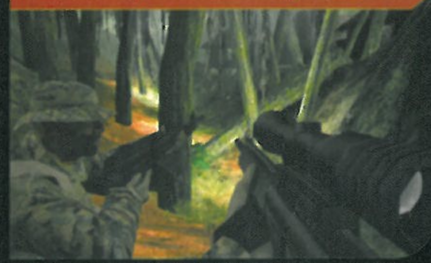
Con mapas para hasta 32 jugadores.

Los shooters en equipo más recientes han centrado sus tramas en el terrorismo. Es el caso de *Rainbow Six 3*, *SWAT: GST* y *Counter-Strike*. *SWAT* carece de opción *Live* y sólo dispone de modos para un jugador y multijugador a pantalla partida; *Counter-Strike* es todo lo contrario ya que ofrece un modo *Live* fantástico pero una experiencia solitaria bastante pobre. Por último, *Rainbow Six 3* es el mejor de la tríada ya que cuenta con un modo para un jugador estupendo y una jugabilidad *on line* en equipo de ensueño.

El futuro se atisba prometedor para los shooters en equipo; se rumorea que juegos como *Star Wars: Battlefront* y *Battlefield 1942* gozarán muy pronto de soporte para hasta 32 jugadores en el entorno *Live*. *Black Hawk Down* seguirá sus pasos, aunque de momento sabemos a ciencia cierta que su modo para un jugador es de primera. Con el impresionante motor de *Unreal* a bordo, *Shadow Ops* pretende emular a *Black Hawk Down* en el modo para un jugador y ofrecer al mismo tiempo opciones *Live* con diversos modos en equipo para hasta 16 jugadores. En el frente de *Operation Flashpoint* sigue reinando una calma chicha. Este juego presenta parajes inconmensurables, decenas de vehículos y un realismo intenso, y todos sabíamos que su conversión desde el entorno del PC no iba a ser fácil. Sin embargo, esperamos que lo consigan.

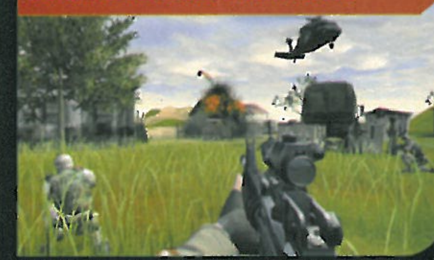
MUY PRONTO

Shadow Ops: Red Mercury



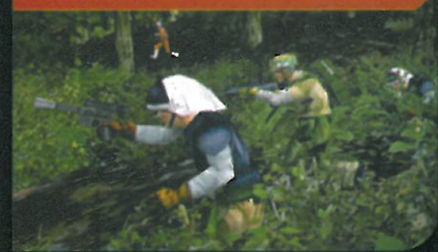
DES.: Zombie **EDITOR:** Atari **LANZAMIENTO:** Junio 2004
Deathmatch en Equipo, Escolta de VIP, Planta la Bomba y Atrapa la Bandera: éstos son los modos que 16 jugadores podrán disfrutar en *Live*.

Delta Force: Black Hawk Down



DES.: Sin determinar **EDITOR:** Novalogic **LANZAMIENTO:** 2004. Esperamos la presencia de mapas impresionantes en los que puedan vagar hasta 32 jugadores, todos ellos ambientados en las ciudades y campos de Somalia.

Star Wars: Battlefront



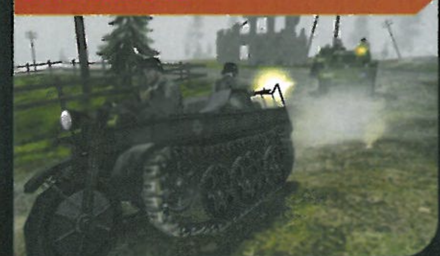
DES.: Pandemic **EDITOR:** Activision **LANZAMIENTO:** Otoño 2004. Quince escenarios enormes en los que los equipos de Rebeldes pueden enfrentarse a los enemigos Imperiales. Batallas para 32 jugadores con vehículos.

Operation Flashpoint: Cold War Crisis



DES.: Bohemia **EDITOR:** Codemasters **LANZAMIENTO:** Sin determinar 2004. Quizá el juego de combates contemporáneos por equipos más realista jamás creado. Lo malo es que su desarrollo se está alargando demasiado.

Battlefield 1942



DES.: DICE **EDITOR:** EA **LANZAMIENTO:** Verano 2004
Otro juego por equipos diseñado para poner a prueba los límites de *Live*, con mapas para 32 jugadores.

DISPONIBLES

Medal Of Honor Frontline



DES.: EA **EDITOR:** EA **PUNTUACIÓN:** 7,0. La Europa de la Segunda Guerra Mundial sirve de escenario a esta versión videojueguil de *Salvar al Soldado Ryan*. El nivel de Normandía destaca sobremanera.

Return To Castle Wolfenstein



DES.: Nerve **EDITOR:** Activision **PUNTUACIÓN:** 9,2
Otro juego de la segunda gran guerra, pero con los Nazis empeñados en sacar algo en claro de las fuerzas paranormales, y con un final realmente violento.

Soldier of Fortune II: Double Helix



DES.: Gratuitous Games **EDITOR:** Activision **PUNTUACIÓN:** 8,5. Las selvas de Sudamérica se recrearon a la perfección en este juego, que ofrece muchas otras localizaciones.

Ghost Recon: Island Thunder



DES.: Ubisoft **EDITOR:** Ubisoft **PUNTUACIÓN:** 8,5
La isla de Cuba sirve de escenario ideal para este shooter por equipos postmoderno con ciudades, playas y junglas.

Medal Of Honor: Rising Sun



DESARROLLADOR: EA **EDITOR:** EA **PUNTUACIÓN:** 5,8
El Pacífico es el nuevo escenario de la Segunda Guerra Mundial elegido por la franquicia de *Medal of Honor*. Japón y Birmania se erigen, pues, en países protagonistas.

ESCENARIOS

Lejos de los escenarios ficticios de títulos como *Far Cry* y *Serious Sam* y de los entornos imaginarios de *Halo 2*, *Doom 3* o *Unreal II*, muchos shooters plantean la acción a partir de un conflicto real que se desarrolla en algún lugar del mundo. La Segunda Guerra Mundial es uno de los acontecimientos más recurrentes, pero los desarrolladores empiezan a buscar ya escenarios un tanto más eclécticos.

La Segunda Guerra Mundial ha servido de inspiración para multitud de shooters realistas de Xbox. El primero fue *Medal of Honor Frontline* el cual, inspirándose en la película *Salvar al Soldado Ryan*, ambientó la historia en la batallas que tuvieron lugar en Europa durante la gran guerra, desembarco de Normandía incluido. *Return to Castle Wolfenstein* recreaba la Alemania Nazi (tras una breve intro en El Cairo), y mezclaba escenarios reales con acontecimientos fantásticos inspirados en el estudio que las SS nazis realizaban sobre el ocultismo. Cuando *Medal of Honor* volvió a la carga en 2003 con *Rising Sun*, los shooters de la segunda gran guerra se habían trasladado al teatro del Pacífico: Japón y Birmania se antojaban unos parajes mucho más exóticos.

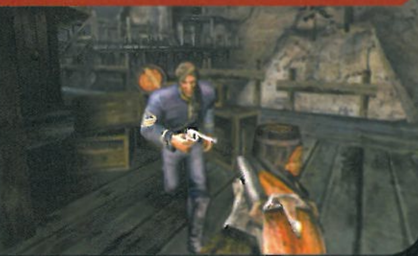
Algunos shooters modernos también se inspiran en localizaciones reales. *Soldier of Fortune II*, por ejemplo, ambienta su trama terrorista en todo el mundo, con algunas escenas particularmente memorables que transcurren en Rusia y en las selvas de Sudamérica. *Ghost Recon: Island Thunder*, título que viaja a un futuro cercano y ficticio, emplea armas contemporáneas en Cuba.

> Apostarán por escenarios no tan conocidos.

Dentro de poco llegarán nuevos juegos dispuestos a apaciguar nuestro insaciable apetito por la Segunda Guerra Mundial, aunque apostarán por escenarios no tan conocidos. *Call of Duty* incluirá cuatro campañas enfocadas desde las perspectivas británica, rusa y americana. Insistirá en el día D, pero en esta ocasión desde una incursión aérea tras las líneas enemigas. Por su parte, la batalla de Estalingrado ofrecerá una de las escenas más memorables jamás vividas en un shooter. Otros títulos preferirán remontarse aún más en la historia: *Dead Man's Hand* traslada su acción al Salvaje Oeste americano, desde los desiertos del sudoeste hasta las minas de oro del noroeste, pasando por las rutas fluviales de la zona central. También están en desarrollo los primeros shooters inspirados en Vietnam, de los que ya os hablamos el mes pasado: *Men of Valor: The Vietnam War*, *Conflict: Vietnam* y *Shellshock: Nam '67*. Los tres prometen abordar tan polémica guerra desde una perspectiva brutal. Por último, no podían faltar las atribuladas calles de Mogadiscio en *Delta Force: Black Hawk Down*, ambientado durante la intervención de la ONU en Somalia.

MUY PRONTO

Dead Man's Hand



DES.: Human Head Studios **EDITOR:** EA **LANZAMIENTO:** Marzo 2004. Este shooter arcade se ambienta en el Salvaje Oeste, si bien los escenarios, más que realistas, serán bastante estereotipados.

Delta Force: Black Hawk Down



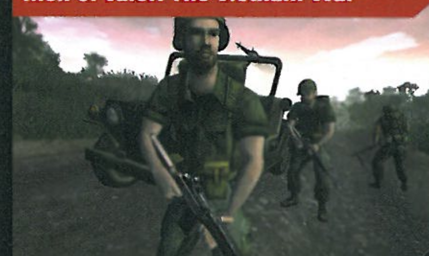
DES. Sin determinar, **EDITOR:** Novalogic **LANZAMIENTO:** Sin determinar 2004. Las calles, tejados y afueras de Mogadiscio son los protagonistas. Un escenario terrorífico real como la vida misma.

Sniper Elite



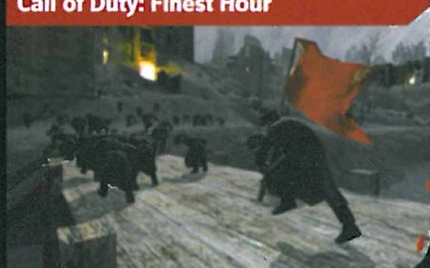
DES.: Rebellion **EDITOR:** MC2 **LANZAMIENTO:** Sin determinar 2004. Berlín, tierra de nadie al final de la Segunda Guerra Mundial, justo antes de dar inicio la Guerra Fría.

Men of Valor: The Vietnam War



DES.: 2015 **EDITOR:** Vivendi **LANZAMIENTO:** 2005
Vietnam es un territorio virgen si hablamos de shooters para Xbox. Durante este año, no obstante, perderá su virginidad...

Call of Duty: Finest Hour



DES.: Spark Unlimited **EDITOR:** Activision **LANZAMIENTO:** Sin determinar 2004. La batalla de Estalingrado servirá de inspiración para una de las cuatro campañas reales de este juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial.

DISPONIBLES

Red Faction II



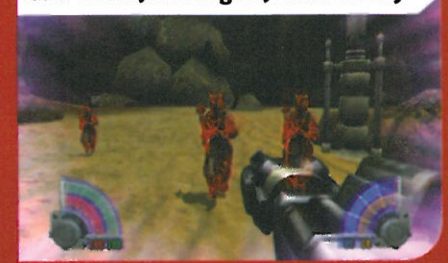
DES.: Outrage Games **EDITOR:** THQ **PUNTUACIÓN:** 7,2
La tecnología Geomod te permite volar muros y barreras y disponer así de nuevas rutas para atravesar algunos niveles.

XIII



DES.: Ubisoft **EDITOR:** Ubisoft **PUNTUACIÓN:** 8,5. Además de aportar un innovador estilo imitando los cómics y unos efectos de sonido realmente únicos, *XIII* te permite emplear escudos humanos.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy



DES.: Raven **EDITOR:** Activision **PUNTUACIÓN:** 7,9
La posibilidad de elegir poderes de la Fuerza del Lado Oscuro o del Lado de la Luz y batirte en duelo con espadas láser no nos parece muy *académico*.

Deus Ex: Invisible War



DES.: Ion Storm **EDITOR:** Eidos **PUNTUACIÓN:** 9,5. Elige los biomods que prefieres acoplar a tu propio cuerpo para estar acorde con los desafíos medioambientales que te aguardan.

Terminator 3: Rise of the Machines



DES.: Black Ops **EDITOR:** Atari **PUNTUACIÓN:** 6,8
Lucha contra los jefes al más puro estilo *beat'-em-up* 3D para poner un poco de sal y pimienta a los tramos de shooter arcade más tradicionales que pueblan el resto del juego.

INNOVACIÓN

La parrilla actual de shooters presenta una paleta de posibilidades multicolor, con mención especial a su apuesta por la innovación. *Halo* se erigió en un pistoletazo de salida inmejorable, con una increíble libertad en el manejo de los vehículos y una excelente IA cooperativa. *Red Faction II* aportó la tecnología Geomod, que permite incluir la destrucción física de los niveles como parte de la jugabilidad táctica. *Jedi Knight* brindó una nueva técnica basada en los combates a espada, los poderes de la fuerza y ciertos elementos de RPG aprovechables por ambos bandos en conflicto. *Deus EX* dispone de elementos RPG aún más evidentes, tantos que casi sería más correcto incluirlo en ese género.

Soldier of Fortune II se ha convertido en un título polémico por el detallismo gráfico con el que plasma las carnicerías de la guerra, pero así ha demostrado la importancia de las heridas en puntos específicos. *Judge Dredd*, *SWAT: GST* y *Rainbow Six 3* han introducido la posibilidad de arrestar y esposar a los criminales, mientras que *SWAT* y *Rainbow Six* utilizan además órdenes por voz. *XIII* emplea entradas visuales onomatopéyicas y te permite utilizar a la gente a modo de escudos humanos o bien trasladar a los cadáveres. *Terminator 3*, por su parte, ha pasado de convencionalismos y tira de técnicas de *beat'-em-up* para hacer frente a los jefes.

Las peleas cuerpo a cuerpo estarán a la orden del día.

Los combates cuerpo a cuerpo se convertirán en una herramienta habitual en los shooters que están por llegar. Tanto *Breakdown* como *Riddick* incluirán reyertas en primera persona. *Breakdown* ofrece algunos movimientos poco convencionales, como por ejemplo, comer hamburguesas o vomitar. Entre los nuevos movimientos de *Halo 2* destaca el *carjack*, que consiste en saltar sobre los vehículos y echar al conductor para, acto seguido, hacerte con el control. También permitirá blandir una arma en cada mano, aunque esto es algo ya visto en *Soldier of Fortune II*. *Thief: Deadly Shadows* presenta un arco nuevo y una mira que se controla con el pulgar al tiempo que el mando vibra para ayudarte a guiar el objetivo.

Por su parte, *Half-Life 2* también vendrá con ganas de dar caña: destacan, como novedades, la pistola gravitatoria, que te permite elevar objetos tan pesados como coches y lanzarlos contra los enemigos, y también su apuesta por la guerra biológica, con armas como las granadas de esencias que atraen a las bestias de la selva hacia los enemigos. Por último, *Doom 3* incluirá el retorno de la sierra mecánica como arma, lo que supondrá su segunda incursión en un FPS para Xbox después de *Serious Sam*. Pero si quieres saber más cosas en exclusiva de *Doom 3*, no te pierdas nuestro artículo del mes pasado.

MUY PRONTO

Doom 3



DES.: id Software **EDITOR:** Activision **LANZAMIENTO:** Sin determinar 2004. La terrible sierra mecánica vuelve a la carga en la nueva encarnación del shooter con zombies más famoso de la historia.

Halo 2



DES.: Bungie **EDITOR:** Microsoft **LANZAMIENTO:** Navidad 04. Colócate a los mandos de diversos vehículos y pilótalos a tu antojo a pesar de las protestas de sus conductores originales.

Half-Life 2



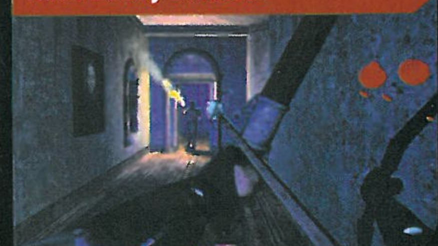
DES.: Valve **EDITOR:** Vivendi **LANZAMIENTO:** Sin determinar 2004. Levanta coches y otros objetos pesados con la pistola gravitatoria y lánzalos contra los descomunales enemigos, como este Zancudo.

Chronicles of Riddick

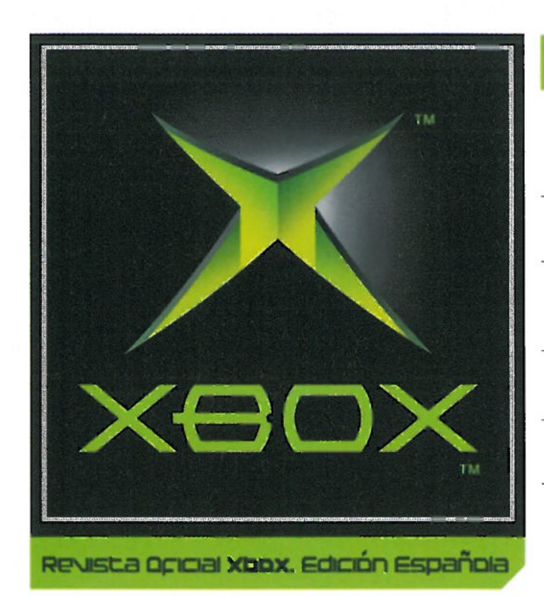


DES.: Starbreeze **EDITOR:** Vivendi **LANZAMIENTO:** Junio 2004
A Vin Diesel le encanta liarse a mamporros con quien sea. En la precuela en forma de peli y de juego de *Pitch Black*, no se va a quedar con las ganas.

Thief: Deadly Shadows



DES.: Ion Storm **EDITOR:** Eidos **LANZAMIENTO:** Verano 2004
Utiliza tu arco con el mayor sigilo posible para lanzar flechas de agua con la intención de apagar las antorchas.



PUNTUACIÓN

8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

ANÁLISIS DEL MES



UNREAL II: THE AWAKENING 042

Las expectativas eran enormes, pero por desgracia no se han cumplido. La serie nos ofrece su peor cara, que esperemos cambie el recién anunciado *The Liandri Conflict*.



TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS 038

Esta conocida saga se estrena por fin en Xbox con unos resultados más que notables. Gore, sigilo y ninjas a go-go se combinan en un solo juego.

ALIAS 046

A falta de una Lara Croft que echarnos a la boca -figuradamente, claro-, la protagonista de este juego es una alternativa más que apetecible -esta vez literalmente-.



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL 048

Procedente del mundo del PC, esta veterana saga irrumpe en nuestra consola con una jugabilidad muy similar a la de *Baldur's Gate*.

SYBERIA II 050

Esta secuela pone punto y final a la trama que inició la primera entrega. Una aventura gráfica fascinante y con gráficos preciosistas.



STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT 052

Su precio y su complejidad lo hacen accesible sólo para una pequeña elite, los elegidos para disfrutarlo.



DOS POLICIAS REBELDES II 054

La mala fama de los juegos basados en licencias cinematográficas sigue engrosando gracias a juegos como este.

DEAD MAN'S HAND 058

Sería un shooter más si no fuese por un pequeño detalle: está ambientado en el lejano y salvaje Oeste americano.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 064

Si pensabas que estos cuatro anfibios devoradores de pizza estaban pasados de moda... la verdad, no te equivocabas mucho.



¿Por qué esconderse en el suelo cuando simplemente puedes lanzarte sobre sus cabezas?

INFORMACIÓN ADICIONAL

MUÉVETE BABY
Realizando suficientes muertes sigilosas conseguirás nuevos movimientos y mejores objetos para tu inventario. Es importante desbloquearlos porque las últimas misiones son especialmente difíciles y te serán de gran ayuda.

¡ANDA, COMIDA!
Prueba a engañar a los tipos malos lanzándoles a sus pies bolas de arroz envenenadas. Si se las comen quedarán aturdidos durante varios segundos y podrás matarlos fácilmente. También puedes dejar que se caigan envenenados.

RODANDO
Para moverse más rápida y sigilosamente con Rikimaru utiliza el movimiento de rodar. Rueda por todas partes. Es un poco tonto pero mientras lo hagas no podrán verte.

¿Es una sombra? ¿Es un relámpago?... ¡No! Es Rikimaru

TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS

UN ADELANTO

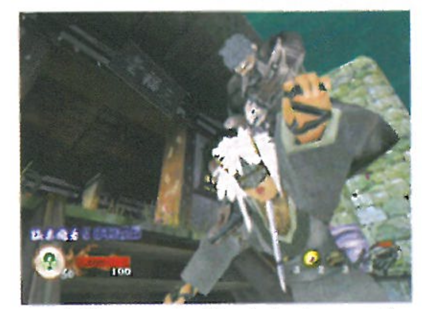
Como Rikimaru o Ayame sumérgete en el Japón medieval para cumplir misiones de infiltración y asesinato.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **K2**
EDITOR: **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.TENCHUWRATHOFHEAVEN.COM**
PEGI: **+16**


En las paredes permaneces oculto de tu enemigo.

La saga *Tenchu* se inspira en el antiguo Japón como base. En el juego, los protagonistas son ninjas del clan Azuma, al servicio íntegro y leal al noble Lord Gohda, uno de los muchos daimios que gobiernan en Japón. Pero en lugar de quedarse en este punto, en *Tenchu* veremos una faceta más mágica y mitológica de aquel Japón, que da lugar a un fascinante argumento, muy misterioso, con fuerzas del mal luchando contra el bien, y donde sólo las auténticas sombras, como Rikimaru y Ayame, han conseguido ver lo que se oculta detrás del telón de la normalidad.

Centrándonos en el juego que nos ocupa, las diferencias respecto a la versión de PS2 son cuantiosas pero insuficientes. Han sido añadidos más movimientos y muertes sigilosas al caché que ya tenían los protagonistas, el control ha sido ampliado para que los enfrentamientos cara a cara sean más equilibrados, el modo versus y cooperativo ha sufrido algunas mejoras también con la inclusión de nuevos mapas y la esperada compatibilidad con *Xbox Live*, y era inevitable también añadir más objetos y magias con los que afrontar las duras pruebas del juego. El conjunto final está a la altura de lo esperado pero es posible que no convenza a todo el mundo, principalmente porque las semejanzas gráficas con su homónimo de PS2 son demasiado evidentes y, teniendo en cuenta la diferencia temporal entre uno y otro, hace que este *Tenchu* tenga un ligero sabor añejo.


Rápido, pasa el anillo, el piercing ya está.

Es en la jugabilidad donde *Tenchu* llega a límites verdaderamente altos. La ambientación es gloriosa y ya desde el primer nivel del juego nos metemos de lleno en la aventura localizada en pueblos, castillos, templos y cementerios magníficamente diseñados. Nuestro primer salto a un tejado, utilizando el garfio, quedará grabado en nuestra memoria para siempre, sobre todo si nunca se ha jugado a ningún *Tenchu*. Es un momento épico, vernos ahí arriba, en cuclillas, mirando al samurai de abajo que hace guardia a escasos metros. Y en el momento apropiado, cuando no vemos a ningún compañero suyo cerca, saltamos sobre él, pulsamos el botón X y izas! se paraliza la acción y una escena cinemática nos muestra cómo le clavamos nuestra espada en su pecho, revelándonos cómo de cruel y violenta era la vida de un ninja. No os vamos a engañar, *Tenchu* es un juego violento, muy violento. En ocasiones, es una violencia implícita, el ambiente de muerte que se respira en todo momento, que nos fuerza a planear constantemente el siguiente asesinato de forma sigilosa para que no nos descubran. Otras veces, las que más, la violencia será totalmente explícita, con momentos gore, como cuando nos acerquemos sigilosamente a un guardia por la espalda, rajándole el gaznate sin compasión para luego arrastrarlo, cogido de la cabe- »





Él nunca sabrá lo que le golpeó.



Si te ven tendrás que pelear.



Acércate sigilosamente a la gente para hacerles un buen afeitado quieran ellos o no.



No te preocupes, nunca verán tus dedos. Estás a salvo.

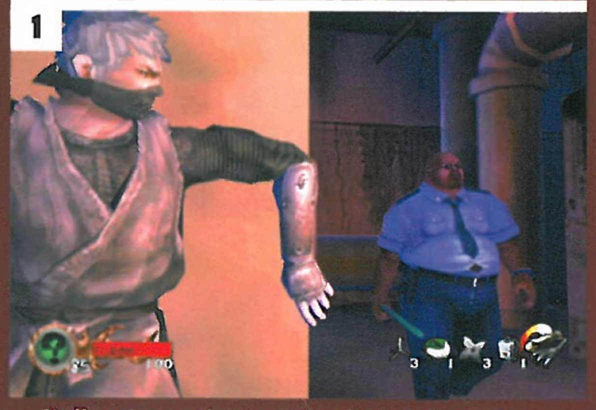


Las granadas o las minas mantendrán a distancia a tu enemigo si te persigue.

VAYA, VAYA, VAYA

El juego que nunca se acaba.

Una vez completes *Tenchu*, encontrarás bastantes extras desbloqueados que te harán volver por un poco más. Uno de ellos es la oportunidad de rejugar todas las misiones luchando contra gordos guardias de seguridad. Con esas carnes tan fofas seguro que es un paseo para Rikimaru.



Si sólo tuvieras un donut, podrías salvarte de la matanza.

Tu primer salto a un tejado, con el garfio quedará grabado en tu memoria

za, a una oscura esquina mientras expulsa litros de sangre en su camino. Claro, que si le cortas la cabeza de cuajo no tendrás por donde agarrarlo... Gracias a la variedad de movimientos y objetos, las posibilidades son tantas que sólo nuestra imaginación y nuestra habilidad determinará el límite.

El sistema de juego se centra en el sigilo más que en el enfrentamiento directo. Para ayudarnos en esa tarea, veremos en todo momento el Medidor de Ki, que es la representación numérica de ese sexto sentido que supuestamente todo ninja tenía. Con este medidor, y la ayuda del sonido, podremos controlar la situación de los guardias aunque no los veamos directamente. Si están lejos o cerca, su grado de atención respecto a nosotros, si nos han descubierto o si simplemente sospechan que nos ocultamos detrás de ese pebetero de piedra. En realidad es un radar pero menos tangible. Con la ayuda de este medidor podremos conseguir esas ansiadas muertes sigilosas. Si realizamos nueve de estas muertes sin que nos descubran, se nos otorgará un nuevo movimiento. Es importantísimo conseguirlos todos para avanzar en la aventura, sobre todo en las misiones finales, donde la dificultad aumenta considerablemente y nos veremos obligados a utilizar todos nuestros recursos para superarlas. Algunas de estas acciones son tan útiles como curiosas. Tal es el caso de poder colgarse en el techo como si fuéramos una araña, simular nuestra muerte para atraer

LAS CERBATANAS LAS CARGA EL DIABLO

Te pagan por ser silencioso.

Consigue suficientes muertes sigilosas hasta acceder a la habilidad de Super Visión. Con ella podrás disparar proyectiles a mayor distancia y con mayor precisión; es especialmente útil cuando quieras matar a un buen número de guardias sin revelar tu posición. Mata a uno, espera a que se acerquen sus compañeros para ver qué ha pasado y aniquílalos después sin compasión.



Haz zoom con tu nueva super chachi visión, y apunta bien al pobre desdichado.



Dispara el dardo al guardia y o lo matarás en el acto o lo envenenarás.



Con un poco de práctica conseguirás disparos tan precisos como este.



Las muertes sigilosas: ideales contra enemigos que pueden ver a gran distancia.



Una vez mates a todos te sentirás muy, muy bien.



Err.. pisar tu propia mina no es inteligente.



Mata a los guardias antes de que pidan ayuda.

a los guardias o camuflarnos en una pared con la ayuda de una tela reflectante. Otras veces serán movimientos de ataque o defensa, imprescindibles en los enfrentamientos con los duros jefes finales.

Los objetos son tan importantes como las habilidades físicas. En *Tenchu* veremos y utilizaremos una enorme cantidad de estos objetos, la mayoría son útiles reales que utilizaban los auténticos ninjas, como shurikens, bolas de humo y de luz, bombas, comida envenenada, cerbatanas, etc. Pero es el garfio el auténtico rey de todos estos objetos. Su uso será continuo a lo largo de todo el juego y nos facilitará el acceso a pisos superiores, acercándonos a nuestros enemigos a velocidad endiablada o sacándonos de más de un apuro.

Otro aspecto reseñable es la gran rejugabilidad del juego. Existen dos aventuras casi independientes, una con Rikimaru de protagonista y otra como Ayame de heroína. Una vez finalizadas ambas historias entrará en escena un tercer personaje, Tesshu. O sea que tenemos tres historias diferentes en un mismo juego y con dos finales cada una de ellas. Además, podremos recorrer todos los escenarios de la aventura con tres configuraciones de enemigos cada cual más desafiante. Todo esto, unido a una buena cantidad de extras y un jugoso, aunque un poco escaso, modo para dos jugadores, da como resultado un *Tenchu* a la altura de lo esperado.

Sólo hay unos pocos detalles que empañan este gran título. Uno es, como ya hemos dicho, el aspecto gráfico, que no está a la altura de los grandes títulos que están por venir. Otro detalle es que el juego está íntegramente en inglés, un detalle poco comprensible teniendo en cuenta que la versión de PS2 está en castellano. Y por último el control, que no es que esté mal, sino que es difícil acostumbrarse a él. En el resto de aspectos, *Tenchu* es por ahora, y a la espera de *Ninja Gaiden*, el mejor juego de ninjas de la historia.



POTENCIAL
Todos los efectos gráficos, de luz y modelado de los personajes podían haberse mejorado.

ESTILO
Difícil, desafiante, violento y jugable. Casi nada.

ADICCIÓN
Es difícil, muy difícil. No se puede grabar en mitad del nivel, lo que aumenta la tensión de ser ninja.

LONGEVIDAD
Tres personajes con los que jugar y sus respectivos finales. Modo dos jugadores y muchos extras a desbloquear; y el desafío constante de ser cada vez un ninja mejor.

LO MEJOR
+ AMBIENTACIÓN
+ MUERTES SIGILOSAS
+ LARGO
+ VARIEDAD DE ENEMIGOS

LO PEOR
- EL CONTROL, A VECES
- LA CÁMARA, A VECES
- NIVEL GRÁFICO
- EN INGLÉS

RESUMEN
Más ágil que Sam Fisher, más violento que Solid Snake. Rikimaru ha llegado y reclama su parte del trono.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,6//10



Una de las series emblemáticas dentro de los FPS pierde el rumbo

UNREAL II: THE AWAKENING

INFORMACIÓN DEL JUEGO

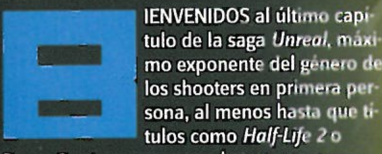
DESARROLLADOR: **TANTALUS INTERACTIVE / LEGEND ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
LANZAMIENTO: **MARZO 2004**
JUGADORES: **1-12LINK / XBOX LIVE**
WEB: **WWW.UNREAL2.COM**
PEGI: **+16**



Conversión del penúltimo capítulo de la serie *Unreal* ¡de la mano de los creadores de *Monster Truck Madness* para GBA!

XBOX LIVE

EXCLUSIVO XBOX



BIENVENIDOS al último capítulo de la saga *Unreal*, máximo exponente del género de los shooters en primera persona, al menos hasta que títulos como *Half-Life 2* o *Doom 3* entren en escena, lo que no parece que vaya a suceder en un futuro cercano. Es un perfecto ejemplo de como una saga puede alcanzar las mayores alturas o asomarse de forma peligrosa al abismo dependiendo del desarrollador encargado de la tarea.

Desde su lanzamiento en 1998, la serie *Unreal* se ha caracterizado por ofrecer unos títulos que, más allá de sus aciertos y desaciertos en cada entrega, siempre ha sabido presentar unos excelentes valores de producción. Hasta la fecha, los resultados se han movido dentro de los cómodos márgenes que abarcan desde lo notable -la expansión *Return to Na Pali, Unreal Tournament 2003* y *Unreal Championship*- a lo excelente -*Unreal, Unreal Tournament, Unreal 2 XMP* y *Unreal Tournament 2004*-. *Unreal 2: The Awakening*, desafortunadamente, ampliaba los márgenes a la baja para situarse en lo simplemente correcto. Y esta adaptación a Xbox del juego desarrollado originalmente para PC por Legend Entertainment no hace sino afianzarlo aún más en esa posición y situar a la serie en su momento más delicado hasta la fecha.

Unreal 2 no continúa el primer título de la saga de una forma directa. Aunque la acción se mueve dentro de parámetros similares y tiene lugar en el mismo universo de ficción, protagonista e historia no tienen nada que ver con los del primer *Unreal*. Aquí el personaje principal es John Dalton, un policía del futuro a las órdenes de la Autoridad Colonial que patrulla las fronteras del espacio conocido. La primera misión pone al jugador en la pista de un misterioso artefacto fragmentado en varias piezas y desperdigado por varios planetas alienígenas. Dalton no es el único detrás de él. Un puñado de facciones alienígenas y humanas también lo persiguen y el juego pronto se convierte en una carrera por ver quién se hace con todas las piezas del artefacto.

Aunque el responsable de esta conversión es el desconocido estudio australiano Tantalus, buena parte de los méritos y deméritos del juego hay que achacarlos a Legend »

¡A SUS ÓRDENES! Alguien tiene que hacerse cargo del mando...

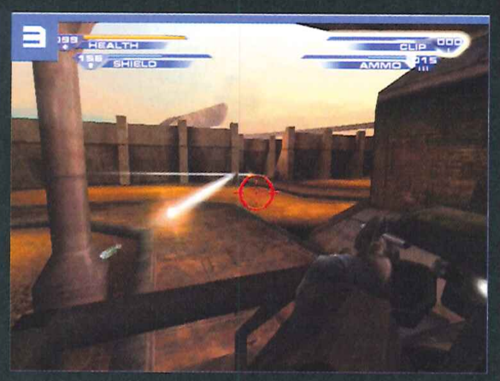
En diversos momentos del juego, tienes que defenderte frente a sucesivas oleadas de alienígenas francamente hostiles. No siempre hay que hacerlo solo ya que hay distintas clases de soldados que apoyan al jugador y obedecen sus órdenes.



Del jugador depende proteger el pellejo del técnico. Al menos, hasta que repare la maquinaria dañada.



Varias órdenes para los soldados que te apoyan. Sólo disponible en determinados momentos.



Tú eres la última línea de defensa entre los malos y el técnico. No dejes desprotegida la sala de control.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EPIC RETOMA EL TESTIGO

La serie *Unreal* tiene ya una larga trayectoria a sus espaldas -sobre todo en PC, aunque también se ha dejado ver en Dreamcast, Playstation 2 y Xbox con anterioridad- y en el análisis nos hemos referido a la deriva que comenzó al dejar Epic Games la saga en manos de Legend. Buenas noticias. Epic ha vuelto a hacerse cargo de la serie y ya debería estar disponible para PC el espectacular *Unreal Tournament 2004*. De momento, no hay planes de que el juego desembarque en Xbox como ya sucedió con la entrega anterior -*UT2003* para PC se convirtió en *UCH* para Xbox-, pero la compañía guarda varios ases bajo la manga...

MUCHAS ARMAS

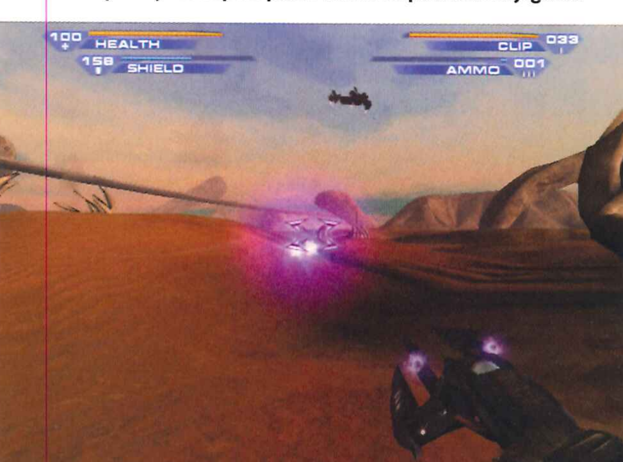
Una de las pocas características de la serie que se han mantenido intactas en esta conversión. Todas con varias modalidades de disparo, encontramos el fantástico rifle francotirador, la eficaz escopeta, el lanzacohetes, lanzagranadas... Lo mejor, cómo se manejan y cómo se sienten. Espectacular.



El rastro que deja el disparo puede revelar la posición del jugador.



El aspecto gráfico ha sufrido una rebaja en su paso de PC a Xbox.



El juego ha sido traducido y doblado al castellano.



No faltan los jefes de nivel.

Entertainment, estudio que tomó el relevo de Epic Games -*Unreal*, su expansión y el mítico *UT*- para la segunda generación de juegos *Unreal* -*UT2003, UCH* y el que nos ocupa-. El trabajo de Tantalus se ha reducido a añadir un modo de juego cooperativo, adaptar el sistema de control teclado/ratón al *gamepad* de Xbox y el potente despliegue gráfico del *Unreal Engine* a las características de Xbox. El control ha sido resuelto de forma notable. El protagonista responde perfectamente a las acciones del jugador y se controla con la misma soltura y fiabilidad que en PC. En cambio, lo que concierne al aspecto gráfico es otro cantar muy diferente.

La saga siempre había presentado excelentes valores de producción

Las texturas del juego han sufrido un bajón espectacular, hasta el punto de situar el aspecto gráfico de *Unreal 2* claramente por debajo del más antiguo *Unreal Championship*, único título de la serie que había visto la luz en Xbox. Las animaciones de los enemigos han sido reducidas al mínimo, de forma que muchos de ellos parecen moverse de manera espasmódica y, desde luego, nada creíble. Algunos de los efectos visuales del juego han desaparecido mientras que otros -como los de partículas, cuya mejor representación es el fuego del lanzallamas- han sobrevivido a su paso por las manos de Tantalus. En resumidas cuentas, este *Unreal 2* traiciona la reputación de la serie como hogar de juegos punteros tecnológicamente y queda por debajo de lo que es razonable es-



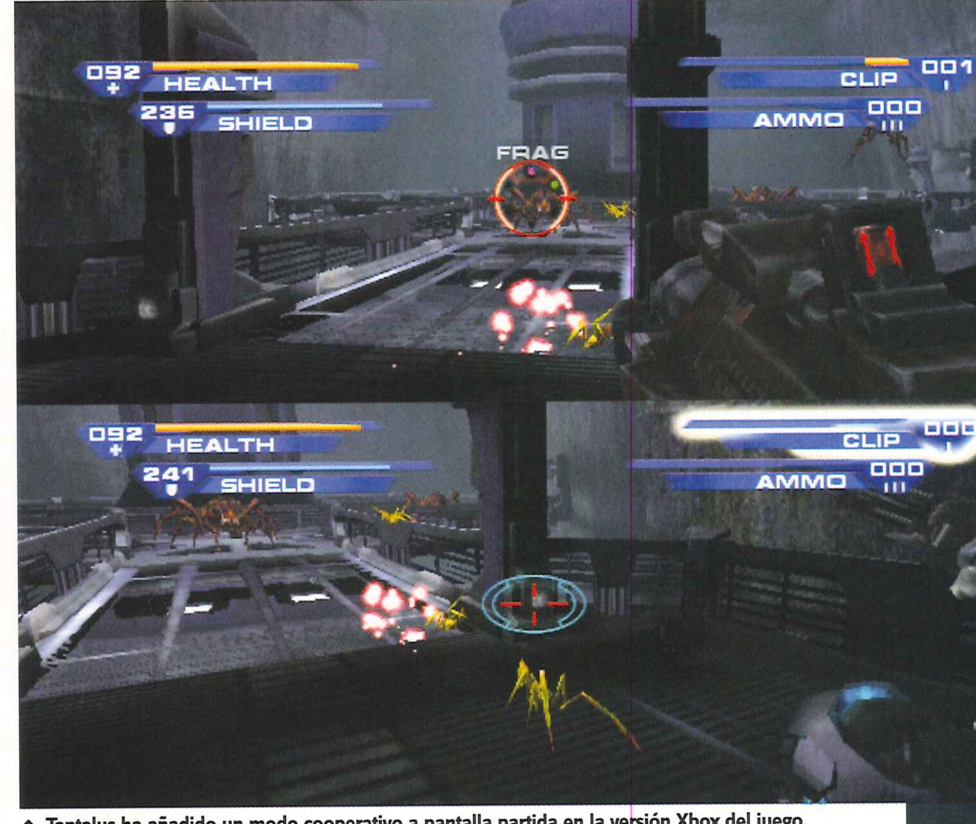
¡CÚBREME!

Una misión para el rifle francotirador.

Cualquier FPS que se precie de serlo debe contar con un buen rifle francotirador en su arsenal. *Unreal 2* tiene uno de los mejores y el juego ofrece sobradas oportunidades para utilizarlo.

1 **Necesitas encontrar una posición elevada para poder controlar el escenario. Allí, localiza al técnico.**

2 **Tu objetivo es protegerlo. No lo pierdas de vista y encárgate de cada enemigo que se acerque.**



Tantalus ha añadido un modo cooperativo a pantalla partida en la versión Xbox del juego.



Armas y control, elementos más sólidos.



Cómo no debe hacerse una conversión.

Por razones desconocidas, buena parte de las escenas de transición han sido eliminadas con el cambio de sistema



Sólo hay vehículos en el modo *on line*.



El capítulo *Unreal* más flojo de la serie.

perar en un shooter para Xbox hoy en día. Un pobre resultado que es más achacable a la -poca- habilidad del equipo de Tantalus que a los límites que impone, por ejemplo, la memoria del sistema. Basta fijarse en lo que ofrecen otros títulos que emplean el motor *Unreal*, como el ya mencionado *UCH*, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* o *Deus Ex: Invisible War*, por ejemplo.

Como juego, *Unreal 2* se mueve por unos derroteros bastante convencionales. Acción directa y sin concesiones apoyada en una potente selección de armas y un ajustado control del personaje. De hecho, son algunas de esas armas las que añaden un toque distinto a este *Unreal 2* y favorece la creación de *set pieces* -escenas de acción cuidadosamente orquestadas- características de la serie. Ahí quedan un puñado de situaciones vibrantes como aquellas en las que Dalton debe proteger una posición de sucesivas oleadas de ataques alienígenas -véase recuadro *xxx*-; cuando se ve atrapado en un ascensor a oscuras sin posibilidad de escapar mientras los Skaarj caen sobre el techo; o cuando debe cruzar un tétrico bosque alienígena acompañado de un grupo de marines en una carrera desesperada, entre otras. Ahí están los mejores momentos de la campaña monojugador de este *Unreal*. Se trata de situaciones que se apartan del ritmo habitual de este tipo de juegos y que, a menudo, requieren la colaboración de otros personajes no jugables. En ocasiones concretas, incluso es posible impartirles órdenes gracias a una IA que funciona de forma correcta a lo largo de todo el juego.

Y es que, aunque el *Unreal 2* de Legend trataba de disimular su condición de *mata mata* con algunos trucos como la interacción con otros personajes, los árboles de diálogo y las mencionadas *set pieces*, Tantalus se ha encargado de desproveer al juego de buena parte de sus adornos. No todos, por suerte. Como decíamos, la serie siempre ha destacado por unos notables valores de producción y entre ellos destaca el diseño artístico y el estilo visual del juego. En este aspecto, *Unreal 2* gana puntos conforme el jugador progresa y va visitando nuevos mundos, algunos de ellos francamente destacables como aquel en el que la superficie tienen un aspecto orgánico y el jugador ha de introducirse bajo la *piel* del planeta a través de una excavación.

Por razones desconocidas, buena parte de las escenas de transición entre misiones que incluían la interacción con otros personajes han sido eliminadas con el cambio de sistema. Ahora, el jugador recupera un artefacto para pasar a la pantalla de carga y aparecer inmediatamente después sobre la superficie de otro planeta. Sin más explicaciones que las que ofrece el listado de objetivos que aparece al pulsar el botón negro. Lógicamente, la consistencia argumental se ve afectada por esa carencia.



INFORMACIÓN ADICIONAL

PROXIMAMENTE... UCH 2

... Y es que Epic ha firmado un acuerdo con Microsoft para el desarrollo de cinco títulos exclusivos para Xbox. El primero de los cuales será *Unreal Champioship 2*, que poco tendrá que ver con el título predecesor. *UCH 2* tampoco tendrá mayor relación con *UT2004* ya que será el primer título *Unreal* diseñado sólo para Xbox e introducirá sustanciosas novedades en la fórmula de juego. Puedes encontrar más detalles en las páginas de *Xbox Live* de este mismo número.

RESISTIENDO » Un toque de estrategia para un shooter de lo más clásico.

A lo largo de *Unreal 2*, hay varios momentos en los que el jugador debe prepararse adecuadamente para resistir sucesivas oleadas de enemigos en una posición concreta. Los aliens están en camino y el jugador dispone de un tiempo escaso para prepararse ante lo que se avecina. Es el momento de armarse hasta los dientes y preparar las defensas.

1



Localiza y hazte con todos los generadores de campos y torres de disparo automáticas que encuentres.

2



Coloca los generadores de campos en las entradas de la posición que vas a defender. No dejes ninguna entrada libre.

3

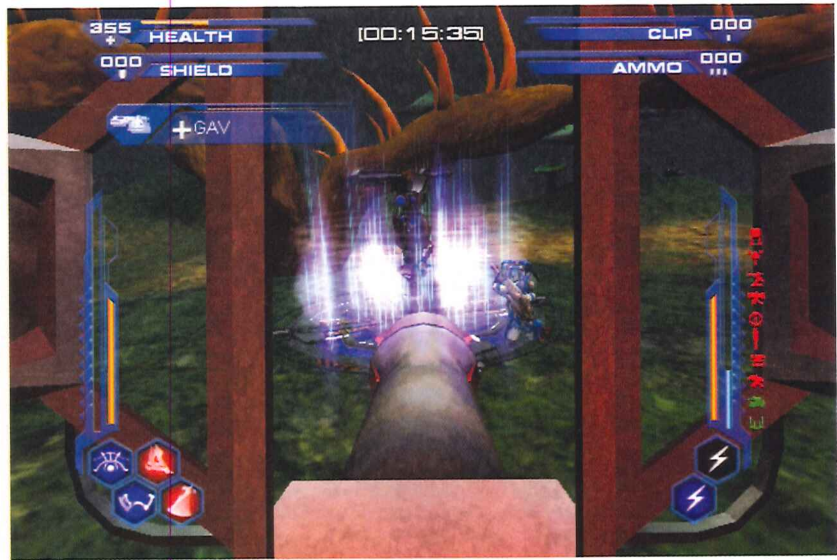


Es el turno de las torres de disparo automáticas, apuntando a los lugares por los que ha de pasar el enemigo.

4



Disfruta del espectáculo. Trata de proteger las torres durante el mayor tiempo posible, y no te cruces en su camino.



A bordo del tanque y esperando a que reaparezcan los jugadores enemigos. En *Xbox Live*, claro.

» En última instancia, este *Unreal 2* se revela como el pariente pobre de la saga. Una conversión bajo mínimos de un juego que sólo lograba mantener el tipo dentro de una de las sagas más reputadas del género. Presenta carencias obvias, otros aspectos no pasan de lo correcto y los pocos aciertos no bastan para elevarlo por encima de la media. De hecho, el mayor aliciente no se encuentra en la campaña monojugador, sino en *Xbox Live*. El modo de juego *on line* se llama *XMP* e incluye distintos tipos de soldados, una amplia variedad de objetivos que cumplir en cada uno de los mapas y el uso de vehículos. Pero de eso hablaremos próximamente en la sección correspondiente.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Pobre conversión del original desprovista de su esplendor gráfico. Hasta presenta problemas en la tasa de fotogramas.

ESTILO
Pese a todo, buenas armas, buena ambientación y un combate sólido.

ADICCIÓN
La campaña monojugador es sencilla y no va a maravillar a nadie.

LONGEVIDAD
Los doce niveles disponibles se recorren con rapidez. Pero ahí está el cooperativo para añadir algo de salsa al asunto y *Xbox Live*.

LO MEJOR
- + ARMAS
- + ASPECTO VISUAL
- + XBOX LIVE
- + DOBLADO

LO PEOR
- - GRÁFICOS
- - DESARROLLO
- - CONVERSION A LA BAJA

RESUMEN
Los precedentes eran difíciles de batir. Recomendable sólo para los seguidores del género y del universo *Unreal*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,3 // 10

Algunas veces, una bala soluciona los problemas rápidamente.

Necesitamos que la verdad sea dicha

ALIAS



INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESAROLLADOR: **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR: **ACCLAIM**
LANZAMIENTO: **ABRIL 2004**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.ALIASTHEGAME.COM**
PEGI: **+12**



Una vez más, Sydney Bristow tiene el deber de salvar al mundo realizando peligrosas misiones a lo largo de todo el planeta. Vayamos preparando los billetes.

Alias es un juego en tercera persona en el que se recrea fielmente lo que ya hemos visto en la gran pantalla, sobre todo en lo que a acción e infiltración se refiere. Sydney cuenta con numerosas habilidades, pero realmente lo que más vamos a necesitar es destreza y agilidad en las peleas cuerpo a cuerpo ya que son las situaciones más habituales durante el juego. Al combatir será cuando realmente nos daremos cuenta de la variedad de movimientos de ataque y defensa que Sydney será capaz de realizar. No estamos hablando sólo de puñetazos y patadas: Sydney será capaz de agarrar a sus enemigos, lanzarlos por los aires, golpear su cabeza contra una mesa o la pared, y sujetarlos mientras los golpea en el cuello o les propina un codazo en la espalda. Los fans de la serie no quedarán defraudados en absoluto ya que todo su repertorio de golpes estará ahí, incluyendo sus espectaculares combinaciones de patadas marca de la casa. Nuestros favoritos son los movimientos para contra-golpear; con ellos interceptaremos los movimientos de nuestros enemigos y les haremos algunas llaves espectaculares, golpeándoles las rodillas, los brazos, etc... en un movimiento realmente contundente.

A pesar del amplio repertorio de golpes del que disponemos, al enfrentarnos a varios enemigos no conviene estar en desventaja. Un rápido vistazo a nuestro entorno bastará para encontrar algún objeto útil para defendernos: tuberías, escobas, sartenes, botellas, objetos que en otros juegos sirven como mera decoración aquí podrás usarlos con naturalidad. En ocasiones, si no tenemos ningún objeto a mano, podremos llegar a fabricarnos uno, rompiendo cajas de madera u otros objetos con los que obtendremos palos y estacas de diversos tamaños, algo rudimentarios sí, pero realmente útiles y contundentes. Las habilidades de Sydney no sólo se centran en el combate cuerpo a cuerpo, aunque sin duda son las más importantes. »



¿Infiltrándose en una fiesta un sábado noche?



No hay tiempo para hablar, acaba con todos.



Está claro que miras al rifle ¿no?

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿QUIÉN VA PRIMERO?
Una de las cosas más absurdas de Alias es no poder elegir a quién atacamos primero ya que siempre golpea a los enemigos más cercanos. Así no podemos atacar a otros más peligrosos.

JENNIFER GARDNER »

Más allá de un rostro angelical.

Nacida el 17 de abril de 1972, en Houston, Tejas, Jennifer Gardner ha conseguido saltar al estrellato gracias a un talento natural y a la fuerza que transmite en la gran pantalla. A pesar de que Alias la consagró como protagonista indiscutible, Jennifer ha participado en grandes proyectos como Pearl Harbour, Atrápame si puedes o Daredevil, donde una vez más demostraba su habilidad para el combate junto a una gran interpretación. Sus próximos proyectos son 13 Going On 30 y Electra, donde volveremos a verla en el papel que ya interpretó junto a Ben Affleck en Daredevil.





↑ ¿Que no te gusta mi pintalabios? Toma y aprende a apreciar el gusto.



↑ Los reflejos en la pared son buenos.



↑ ¿Te han invitado alguna vez a una fiesta así?



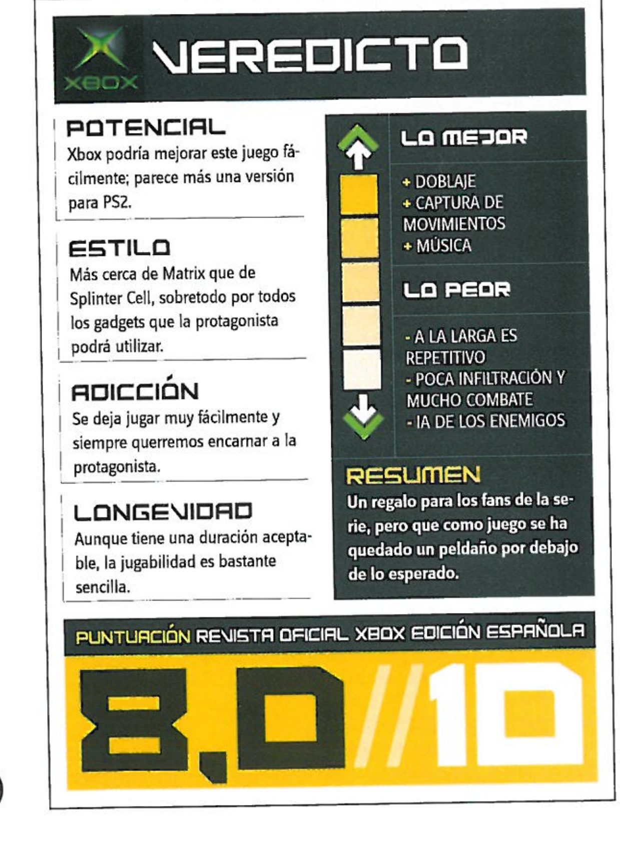
↑ «Uno, dos, tres, probando, probando...»

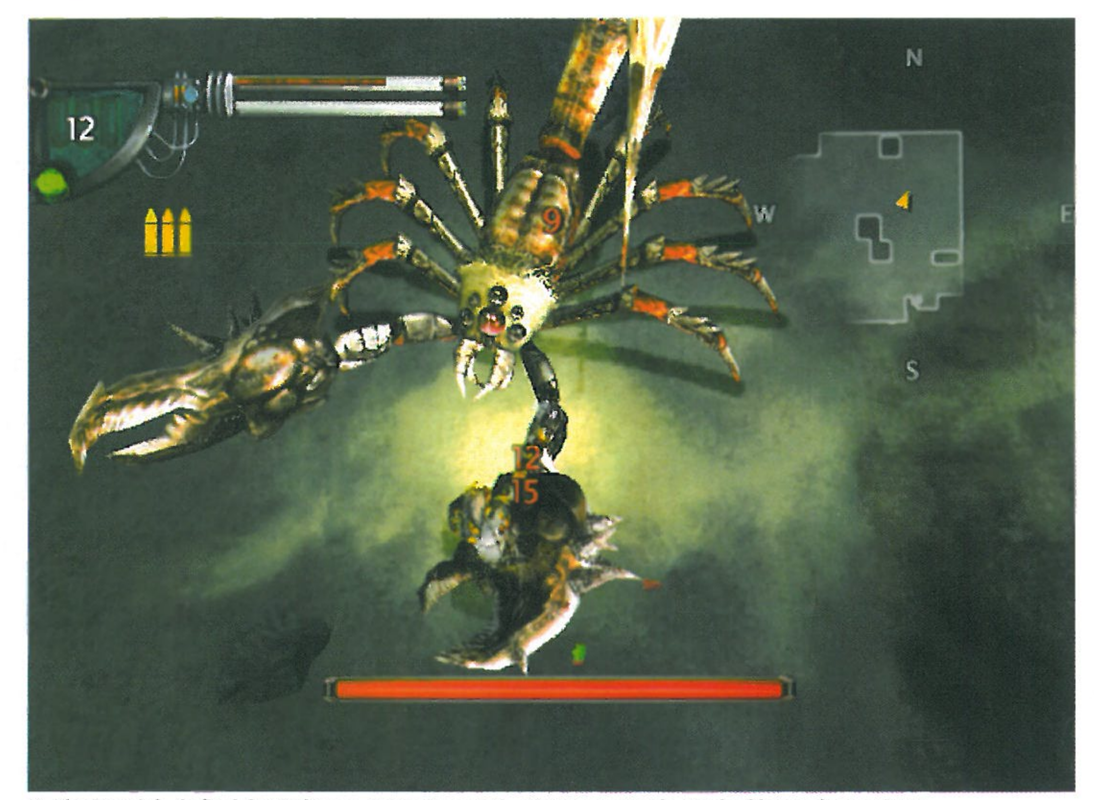
El doblaje al castellano de las voces de los protagonistas es excelente

Las armas de fuego también forman parte del juego; no sería real que un puñado de matones se limitara a usar sus manos y algunas escobas para defender importantes instalaciones, pero la novedad está en que para poder usar estas armas, antes tendremos que quitárselas por la fuerza. Con todo, su uso es más bien algo reducido ya que disponen de poca munición y no podemos recargarlas de ninguna forma; por tanto, debemos administrar muy bien la munición disponible si estamos en una zona con muchos enemigos armados esperándonos.

El sigilo, la infiltración y el uso de diverso material electrónico para acceder a ordenadores, piratear sistemas informáticos, etc... está a la orden del día. No podía faltar entre nuestras habilidades y opciones en Alias, eso sí, mediante un sistema bastante más sencillo que juegos de la exigencia táctica de Splinter Cell. Potenciando estas situaciones de sigilo, en los momentos clave aparecerán unas ventanas minimizadas que muestran los movimientos de los guardias mientras se acercan a nosotros, dividiéndose la imagen en una especie de viñeta, bastante útil cuando se trata de pasar desapercibido o de esquivar alguna cámara de seguridad. Visión infrarroja, escáner de huellas, módem, etc.... serán las herramientas que Sydney podrá utilizar para resolver los puzzles en el juego.

Si lo analizamos técnicamente, Alias es una mezcla de partes realizadas con esmero y otras francamente mejorables. En el lado positivo (esto parece el Un, Dos, Tres) destacan detalles como la recreación de las caras de los protagonistas, que resultan prácticamente iguales a los de la serie. Las animaciones son lo más destacable de todo el juego, y merced a una buena captura de movimientos los combates resultan tremendamente realistas y variados, de manera que se pueden apreciar las diferentes técnicas de lucha empleadas por nuestros enemigos. La suavidad y la solidez con que se mueve todo el entorno contrasta con la calidad media de los gráficos de Alias, donde la creación y ambientación de los entornos sí está cuidada; el casino, las cocinas, las salas del museo y sus exposiciones, contienen los suficientes elementos como para resultar creíbles, pero una vista más cercana deja entrever una falta de polígonos más que evidente en dichos entornos, no así en los personajes y enemigos. Las texturas de nuevo son bastante mejorables, y aunque vistas desde lejos dan el pego, no resisten un vistazo más cercano. Alias-ing bien podría ser un juego de palabras gracioso, si no fuera porque este problema es uno de los más evidentes gráficamente hablando y aporta unos dientes de sierra bastante molestos que empañan un apartado gráfico aceptable.





↑ El primer jefe de final de nivel no es oponente para ti... siempre y cuando puedas librarte de sus pinzas.



↑ El lanzallamas puede ser muy útil.



↑ Evita la plasta verde, te quema vivo.



↑ Las armas del futuro disparan M&M.



↑ Recuerda, nos gusta bien hecho.

Un cambio radical

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.INTERPLAY.COM/FBOS**
PEGI: **+16**

LA SERIE *Fallout* inició su andadura en PC en 1997. Se trataba de un juego de rol táctico ambientado en una América post-nuclear que introducía un nuevo universo muy alejado del habitual *D&D*, con un contenido más adulto y una propuesta diferente. Siete años después, *Fallout* llega a Xbox cambiando la táctica de turnos por el combate en tiempo real y reutilizando al completo el motor de *Baldur's Gate Dark Alliance II*.

Esto significa un montón de mutantes, bichos gigantes, fluidos verdes, viscosos y radioactivos y toda suerte de armas de fuego y explosivas que vienen a reemplazar a las espadas, dagas y conjuros.

Puedes elegir entre varios personajes, cada uno con sus habilidades, y adentrarte en un mundo cuyo funcionamiento es exactamente el mismo que en *Baldur's Gate Dark Alliance II*. Eso sí, aquí hay mucho más gore, tacos y plataformas, así como enemigos metidos en cajas y decenas de objetos manipulables en los escenarios, desde grúas a coches destrozados. Además de cofres o arcones, puedes encontrar objetos en los maleteros de los coches, habitualmente custodiados por odiosos engendros que piden a gritos pasar a mejor vida.

Al igual que su homólogo de *AD&D*, *Fallout* incluye un modo multijugador cooperativo para dos jugadores que resulta bastante más entretenido que la experiencia en solitario, aunque no para demérito de ésta, sino porque siempre es más divertido picarse con alguien al lado y echarle la culpa de que te hayan matado por no haberse ocupado de ese escorpión gigante mientras tú solicitabas los servicios de una mujer de vida disoluta.

Muchos de los escenarios son abiertos, aunque están divididos en zonas de acceso restringido que se abren a medida que realizas determinadas tareas. La inteligencia artificial de los enemigos es muy básica: van a por ti pase lo que pase, de manera que tendrás que arrasar auténticas hordas de ratas, escorpiones y demás escoria mutante sin pensar demasiado ni preguntar dos veces. A pesar de que sería lógico obtener muchos puntos de experiencia para subir de nivel con tanto combate, la progresión de los personajes es notablemente lenta, lo que puede causar cierta frustración inicial. Una vez te acostumbras al cambio de reglas y universo, la cosa va sobre ruedas.

La cuestión es si merece la pena un juego igual que *Baldur's Gate Dark Alliance II* ambientado en un universo diferente. Pues bien, *Fallout* es igual de divertido y entretenido, así que si ya te has terminado el primero, puedes emprenderla con éste y, si no, ¿a qué estás esperando?



PILLA UN CURRO
Habla todo lo posible con los personajes para ver si tienen trabajo para ti. Hay uno que te paga por las colas de escorpión, así que asegúrate de llevar una bolsa. Si no te convence, sigue buscando.



WWW.EXWAP.COM — VÁLIDO PARA OPERADORAS MOVISTAR, AMENA Y VODAFONE





ANIMACIONES

¡DALE VIDA A TU MÓVIL! Envía **ANI** espacio y el código

3106938	3106939	3106940	3106941	3106942	3106943	3106944	3106945	3106946
3106947	3106948	3106949	3106950	3106951	3106952	3106953	3106954	3106955

Compatibilidad: Válido para móviles con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

viawap

PANTALLAS

¿TE ABURRE TU MÓVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía **COL** espacio y el código








3106766	3106767	3106768	3106769	3106770	3106771	3106772	3106773	3106774	3106775	3106776	3106777	3106778	3106779
3106780	3106781	3106782	3106783	3106784	3106785	3106786	3106787	3106788	3106789	3106790	3106791	3106792	3106793
3106794	3106795	3106796	3106797	3106798	3106799	3106800	3106801	3106802	3106803	3106804	3106805	3106806	3106807
3106808	3106809	3106810	3106811	3106811	3106813	3106814	3106815	3106815	3106817	3106816	3106819	3106820	3106821
3106822	3106823	3106824	3106825	3106826	3106827	3106828	3106829	3060696	3106830	3106832	3106833	3106834	3106835

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

viawap

TONOS



POLIFONICOS — EXITOS — MONOFONICOS

POLIFONICOS	EXITOS		MONOFONICOS
3106887	evanes.	my inmortal	3106836
3106888	iguana t.	olvidate...	3106837
3106889	andy/lucas	y en tu...	3106838
3106890	queco	tengo	3106839
3106937	estopa	fuente de ...	3106840
3106891	bisbal	bulería	3106841
3106892	canto loco	la madre	3106842
3106935	kylie	red blooded...	3106843
3106893	merche	abre tu ...	3106844
3106894	metallica	nothing...	3106845

Envía **PO** (espacio) y el código

3106895	metallica	frantic	3106846
3106896	madonna	love...	3106847
3106897	metallica	the un...	3106848
3106898	red hot	by the way	3106849
3106899	red hot	universally...	3106850
3106900	l park	crawling	3106851
3106901	l.park	faint	3106884
3106902	queen	another one...	3106852
3106903	evanesc.	bring me...	3106853
3106904	mm	the dope show	3106854
3106905	rasmus	in the shad..	3106855
3106906	eminem	the way i...	3106883
3106907	eminem	business	3106876
3106908	evanes.	imaginary	3106856
3106909	evanes.	going under	3106857
3106910	50 cent	if i can't	3106858
3106911	mago oz	la costa ...	3106859
3106912	justin t.	I'm loving it	3106860
3106913	offspring	hit hat	3106885
3106914	prodigy	fire	3106861
3106915	c aguilera	fighter	3106862
3106916	beyonce	me myself	3106863
3106934	outkast	hey ya	3106882
3106917	pacman	juego	3106864
3106918	dragon ball	juego	3106865
3106919	lord rings	cine	3106886
3106920	men in black	cine	3106866
3106921	coche fantastico	tv	3106867
3106922	matrix	cine	3106868
no disp.	swat	cine	3106869
3106923	picapiedra	cine	3106870
3106924	terminator	cine	3106871
3106925	pica/rasca	tv	3106872
3106926	simpson	tv	3106873
3106927	a powers	cine	3106874
3106928	f addams	cine	3106875
3106933	exorcista	cine	3106881
3106929	madrid	centenario	3106877
3106930	barcelona	himno	3106878
3106931	at madrid	himno	3106879
3106932	queen	champion	3106880

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con tonos Polifónicos. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

viawap

PANTALLAS DINAMICAS

Envía **DIN** espacio y el código



		3106741	3106746	3106751	3106756	3106761
		3106742	3106747	3106752	3106757	3106762
		3106743	3106748	3106753	3106758	3106763
3106737	3106739	3106744	3106749	3106754	3106759	3106764
3106738	3106740	3106745	3106750	3106755	3106760	3106765

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

viawap





www.exwap.com

exwap — WAP EXPERIENCE

5011 POR SMS

1. ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES
2. viawap: ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE 'EXWAP' MEDIANTE LA OPCIÓN 'IR A', Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.
3. **806 488 569** POR TELÉFONO

JUEGOS JAVA








kix 102

ASTEROBLASTER 103

DEMOLITION ZONE 104

DESCARGA: Envía la palabra JUEGO seguido por un espacio y el código del juego al 5011.

Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Juegos Java. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

¿QUE QUIERES EN TU MOVIL? ¡Ya nos lo puedes pedir! Lo diseñamos y lo verás en nuestra página web en 3 días. Envía: PIDO (espacio) y tu mensaje. Ejemplo: PIDO RAUL JUGADOR DE FUTBOL

¡SORPRENDELE!



Envía: COLEGA (espacio) palabra clave (espacio) código del producto (espacio) y el número de móvil de tu colega. El móvil que va a recibir el producto debe ser compatible con el mismo. Comprueba la compatibilidad antes de enviarlo.

COLEGA COL 3906904 648987534

ALONSO — FORMULA 1



envía WAP ALONSO

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

LOGOS LG

LG (esp) código

3106633	3106649
3106634	3106650
3106635	3106651
3106636	3106652
3106637	3106653
3106638	3106654
3106639	3106655
3106640	3106656
3106641	3106657
3106642	3106658
3106643	3106659
3106644	3106660
3106645	3106661
3106646	3106662
3106647	3106663
3106648	3106664

DIBUJOS/SALVA.

¡LAS MEJORES IMÁGENES! Envía **SAP** espacio y el código






3106695	3106696	3106697	3106698	3106699	3106700	3106701	3106702
3106703	3106704	3106705	3106706	3106707	3106708	3106709	3106710
3106711	3106712	3106713	3106714	3106715	3106716	3106717	3106718
3106719	3106720	3106721	3106722	3106723	3106724	3106725	3106726
3106727	3106728	3106729	3106730	3106731	3106732	3106733	3106734
3106735	3106736	3106665	3106666	3106667	3106668	3106669	3106670
3106671	3106672	3106673	3106674	3106675	3106676	3106677	3106678
3106679	3106680	3106681	3106682	3106683	3106684	3106685	3106686
3106687	3106688	3106689	3106690	3106691	3106692	3106693	3106694

Compatibilidad: Válido para móviles compatibles con salvapantallas y mensajes con imágenes. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com

Insultos Anónimos

NO SABRAN QUIEN FUE

A QUE ESPERAS

Envía: INSULTO (espacio) y el número de móvil al que quieras enviar tu insulto (espacio) y una de las categorías. Las categorías son opcionales y no tienes que incluirlas.

INSULTO 648987534 FEOS

FANTASIA — EROTICA

envía WAP FANTASIA

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

AMORIMETRO — AMOR

¿enamorado/a? si tienes futuro el amorímetro te lo dirá

envía LOVE (nombre) (nombre)

ejemplo: LOVE EVA PEP

válido para todas las marcas y modelos de móviles

IMAGENES — EROTICAS



envía WAP STAR

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

COCHES — FANTASTICOS

envía WAP COCHES

viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

MODELOS — BELLISIMAS



envía WAP MODEL

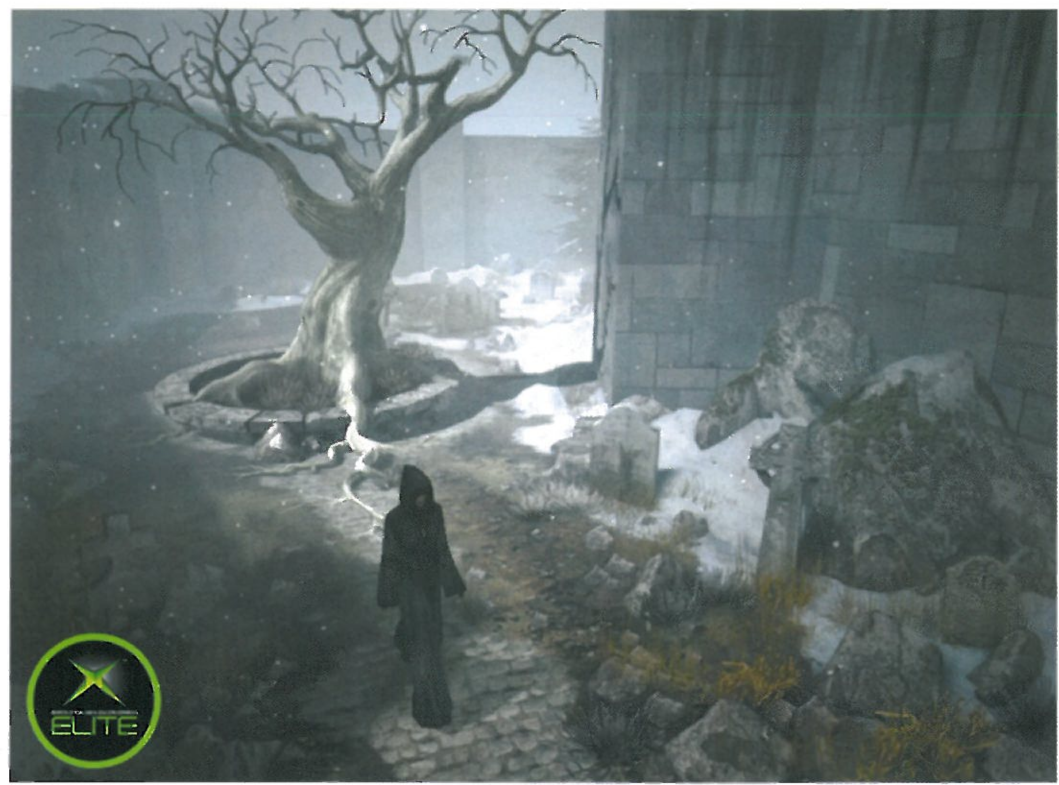
viawap — Compatibilidad: Ver pantallas color

HUMOR — envía CHISTES

LOS MEJORES CHISTES

Compatibilidad: válido para todas las marcas y modelos de móviles

ALCATEL • MOTOROLA • NOKIA • SAGEM • SAMSUNG • SHARP • SIEMENS • SONY ERICSSON • LG • PHILIPS • TSM • PANASONIC • MITSUBISHI • NEC • SENDO



Kate tendrá que utilizar mil y un recursos para avanzar en su misión.

Algunos amigos muy peculiares...



... y tipejos de lo más desagradable.



Las animaciones son espectaculares.

Una aventura de ensueño

SYBERIA II

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **MICROÏDS**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **ABRIL 2004**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.SYBERIA2-GAME.COM/**
PEGI: **+3**

LAS circunstancias han querido que las dos entregas de este juego (que en su plataforma original, PC, han estado separadas por un tiempo considerable) hayan salido de forma prácticamente consecutiva para nuestra consola. Lo cual, en el fondo, no deja de ser una ventaja, pues una vez que acabemos el primero podemos pasar a jugar directamente el segundo sin que nos dé tiempo a «enfriarnos».

Syberia es un juego que se enmarca dentro del género de la aventura gráfica, bien conocido por los usuarios de PC, pero poco tratado en Xbox. De hecho, a excepción de este título y del reciente *Broken Sword: El Sueño del Dragón*, la consola de Microsoft no cuenta con más representantes que lo traten.

Básicamente, las aventuras gráficas son algo así como una especie de novelas interactivas en las que nosotros somos los protagonistas. La historia que se narra avanza y cambia a medida que nosotros progresamos en el juego, recogiendo objetos, resolviendo puzzles y conversando con otros personajes no jugables.

El principal inconveniente para trasvasar los juegos de este género a una consola es el sistema de control, pues en el PC, su plataforma nativa, se ha utilizado siempre el ratón como método de manejo del juego. El mencionado *Broken Sword* fue en su momento pionero en este aspecto al introducir un novedoso interfaz que hacía que, además del ratón, o bien un teclado o bien un *gamepad* pudiesen ser utilizados como sistema de control. Y este *Syberia II*, al igual que su predecesor, hace uso de una técnica muy similar: nos podemos mover con nuestro personaje a través de diversas localizaciones seudo 3D utilizando el *stick* izquierdo para mover a nuestro personaje en la dirección que deseamos, y quedando los diversos botones encargados de funciones como realizar acciones, acceder al inventario, etc...

Otra de las singularidades de este juego, como ya explicamos en el análisis de la primera entrega (ROX 24), es que está protagonizado por una mujer, la abogada Kate Archer, que en esta nueva aventura intentará por fin llegar a Syberia en compañía del inventor de autómatas Hans Voralberg, lo cual no será ni mucho menos tarea sencilla.

Para conseguirlo, tendremos que resolver una buena cantidad de puzzles de dificultad variable, conversar con bastantes personajes, visitar una reducida lista de nuevas localizaciones y sobre todo, disfrutar con el ingenio y la calidad del guión y los gráficos de este juego, que por derecho propio se erige como uno de los más bonitos editados para Xbox. Si quieres comprobar que hay otro tipo de juegos más allá de los shooters o los arcades de conducción que pueden resultar igual de divertidos, y sobre todo quieres someter a una dura prueba a tus neuronas, ésta es una opción más que recomendable.



DEL MISMO AUTOR
Benoit Sokal, el creador de esta saga, ha fundado su propia compañía, White Bird Productions, y ya trabaja en su primer lanzamiento: *Lost Paradise*. Se trata de una aventura gráfica que se desarrollará en África.



El tren, principal sistema de transporte.



VEREDICTO

POTENCIAL
Los tiempos de carga entre pantalla y pantalla son cortos, pero no tanto como cabría esperar.

ESTILO
Una verdadera obra maestra de imaginación y buen gusto. Un diez en este aspecto.

ADICCIÓN
Una vez que lo acabes no volverás a tocarlo, pero completarlo te llevará bastantes horas.

LONGEVIDAD
Las aventuras gráficas tienen esta idiosincrasia: te enganchan mientras las está jugando, pero cuando las completas...

LO MEJOR
+ GRÁFICOS Y GUIÓN
+ ESCENAS CINEMÁTICAS
+ DOBLAJE AL CASTELLANO

LO PEOR
- SISTEMA DE CONTROL
- INVENTARIO

RESUMEN
Una fantástica aventura gráfica repleta de imaginación y buen gusto. Lástima que el interfaz y el control no estén a la altura.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,6//10

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO

SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.



NO PUEDES PERDER



+





SPLINTER CELL (P. TOMORROW) + STARTER KIT

89.95 €

ESTA OPORTUNIDAD...

NUEVAS TIENDAS

MÁLAGA Fuengirola C.C. Miramar, Local b-26
MADRID M-40 C.C. Avenida M-40, C/ Mondragón, 1

A CORUÑA A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ✆981 575 512 • **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 • **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373• C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 • **ALMERÍA Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ✆950 480 230• **ASTURIAS Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994 • **ÁVILA Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108 • **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. J. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 • **BARCELONA Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ✆934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 • **BURGOS Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717 • **CÁCERES Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365 • **CÁDIZ San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528 • **CASTELLÓN Castellón** C/ Lagasca, 12, ✆964 340 053 • **CIUDAD REAL Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354 • **CÓRDOBA Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. artorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 • **CUENCA Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031 • **GIRONA Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256 • **GRANADA Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 • **GUIPUZCOA an Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 • **HUELVA Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 • **JAÉN Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 • **LA RIOJA Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 lmas, L. 208 ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850 • **LEÓN León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 • **MADRID Madrid** • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1)15 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 4 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 **Madrid Xanadú** C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, Km 23,5 • **MÁLAGA Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4)52 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ✆952 541 178 • **MURCIA Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 • **NAVARRA Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 • **PALENCIA Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 • **PONTEVEDRA Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n)86 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 **Vigo** C.C. O Troncal, Travesía de Vigo s/n ✆986 270 626• **SALAMANCA Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350• **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n)54 675 223 • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 • **TARRAGONA Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945 • **TOLEDO Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035 • **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 2 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665 • **VALLADOLID Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 • **VIZCAYA Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220 • **ZARAGOZA Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988 ragoza **Gran Casa** C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35

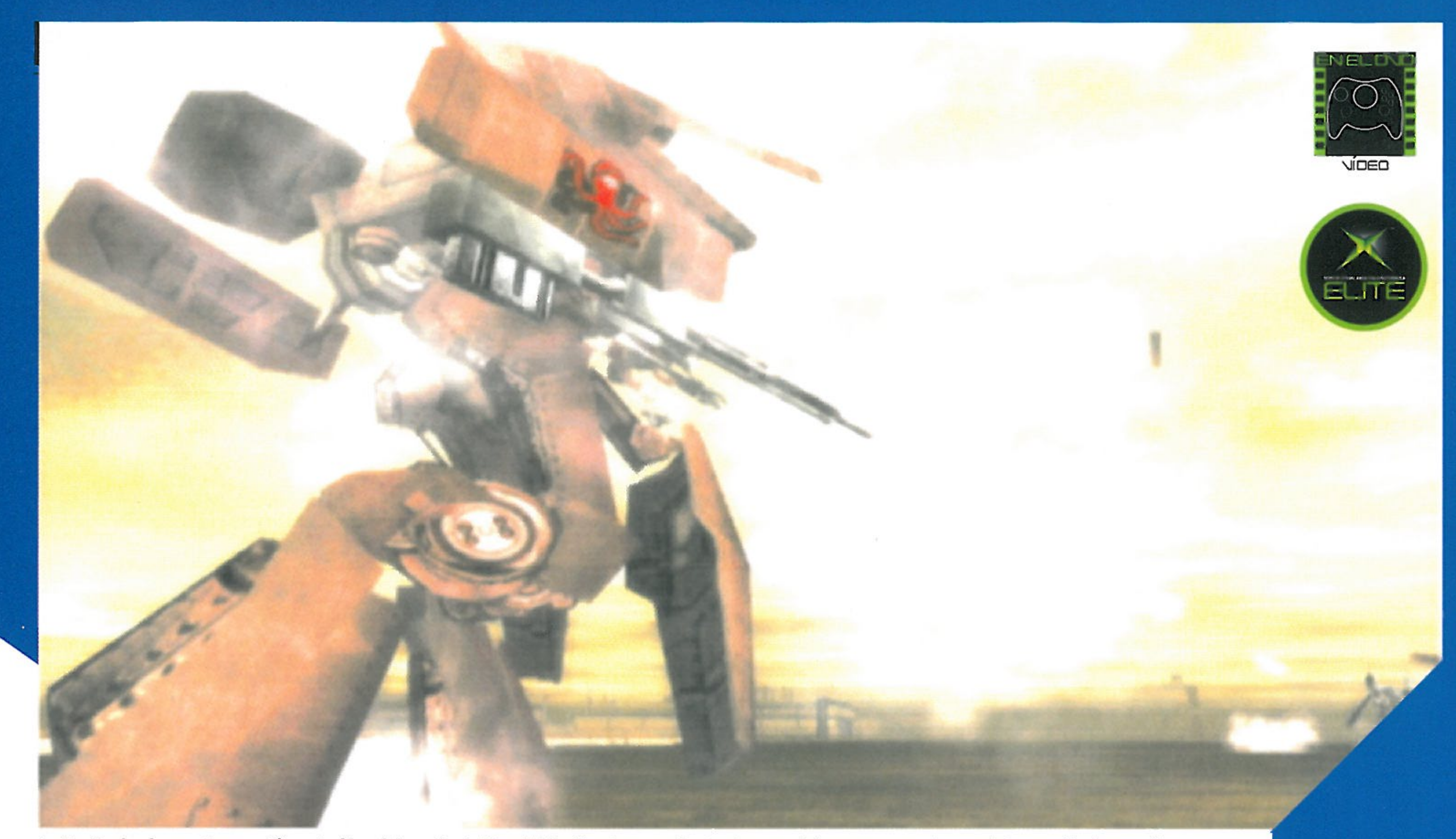
edidos por teléfono 902 17 18 19
edidos por internet www.centromail.es

Servicio a domicilio

SEUR

Si no encuentras lo que buscas, llámanos. Seguro que lo tenemos.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 de mayo al 31 de mayo.
Impuestos incluidos



↑ Casi todas las capturas están extraídas del modo de Repetición. Puedes guardar tantas repeticiones como quieras e intercambiarlas *on line*.

Con 40 botones por mando, viento en popa a toda máquina...

STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DISTRIBUIDOR: **CENTRO MAIL**
EDITOR: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **NUDE MAKER**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **2-10 SYSTEM LINK XBOX LIVE**
WEB: **WWW.CAPCOM.COM**
PEGI: **+12**

UN ADELANTO

Simulador de robots gigantes con elementos de juego de rol multijugador *on line*. Sólo puede disfrutarse vía System Link o *Xbox Live*.

STEEL BATTALION y su actualización para *Xbox Live*, *Line of Contact*, debería figurar entre los videojuegos más atrevidos de la historia. Su creador, TTsushi Inaba, desconfiaba tanto de la reacción de los capitostes de Capcom, que no permitió que sus jefes atisbaran siquiera las evoluciones del título durante el proceso de desarrollo.

Y es que el lanzamiento de un mando con 40 botones específico para la saga de *Steel Battalion* suponía un riesgo considerable para Capcom, no sólo por lo costoso de su fabricación, sino también por el esfuerzo que exigía su manejo a los usuarios.

A la comunidad *on line* de *Steel Battalion* podría tildársela de *esforzada*, aunque tal vez calificándola de *obsesionada* nos aproximaríamos más a la realidad. No creas que al darte de alta vas a enfrentarte a hordas incontenibles de mocosos con acné; la mayoría de jugadores de *SB* pasan de la veintena y hasta de la treintena. Y todos se toman el juego muy en serio.

Su adicción no se reduce a los intensos combates entre mechs de tres contra tres, sino que abarca todo un elenco de características inesperadas para la mayoría. Comercio *on line*, subastas, *chats* y foros diseñados para el planteamiento táctico están ahí para demostrar que el juego lleva el concepto *Xbox Live* por sendas inexploradas y muy ventajosas.

En el centro de esta revolución *on line* late el modo Campaña. Las campañas duran 60 días en tiempo real, y en ellas cuatro ejércitos de unos 1.000 jugadores compiten a lo largo y ancho de más de 100 territorios. Al final de cada semana, el servidor de Capcom recuenta las escaramuzas favorables a tu ejército y premia con territorios a la fuerza victoriosa. Una victoria en una batalla, por muy importante que sea, no cambiará el resultado general, hecho que transforma al modo de Campaña en un esfuerzo de equipo a una escala multijugador impresionante.

Sin embargo, los jugadores que disfrutaron con sus logros particulares en el *MechAssault on line* también tendrán razones para vanagloriarse en esta ocasión. Los usuarios más experimentados serán condecorados con medallas, títulos y ránkings que lucirán en su perfil para que todo el mundo pueda verlos. Hasta el último usuario, pues, aspirará a alcanzar un perfil que haga temblar al resto de jugadores en liza. Los novatos lo tienen crudo, a menos que se peguen como lapas a otros jugadores de su mismo nivel. »



↑ **Scareface es uno de los VT que vienen de serie.**



↑ **Las granadas, a corta distancia, son letales.**



↑ **Emplea el pedal de ladeo para esquivar la munición del enemigo.**

INFORMACIÓN ADICIONAL

» TODO BAJO CONTROL
Puedes adquirir una copia de *Line of Contact* y punto, pero recuerda que no podrás jugar sin el mando de 40 botones. Lo mejor, a menos que ya lo compraras con el primer juego, es que te hagas con el *pack* completo, que cuesta alrededor de 190€.

» COMUNICACIÓN
Sólo puedes hablar con uno de tus copilotos a la vez. El dial de comunicación que hay en el centro del mando va cambiando entre ellos. Algunos VT altamente tecnológicos van equipados con interceptores de señal que te impiden hablar. Otros poseen herramientas de última generación capaces de captar las discusiones tácticas de tu equipo.



UN ZARA ROBÓTICO

La herramienta para diseñar tus propias insignias es una pasada. Se trata de un simple programa de dibujo al más puro estilo MS Paint. Dispone de una paleta de unos 60 diseños, aunque puedes añadir textos y colores de cosecha propia.

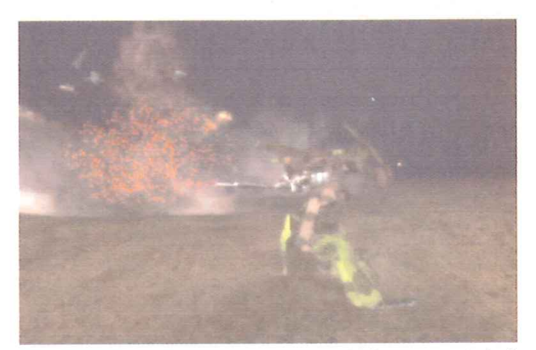

Puedes pintar a tu VT del color que más te guste. El juego te pone un nombre en clave dependiendo del tono que elijas.


Si ves a un VT que luzca el logo Play: More de nuestra revista, seguro que es de la jefa. Destrózale las piernas y tú también podrás utilizarlo.



A medida que vayas consiguiendo VT más potentes, la cabina gana en luminosidad, los controles son más asequibles y la pantalla ofrece un campo de visión más amplio.


Parecen muy malos, pero no creas que son para tanto.


El verde fosforito no pasa desapercibido en una ciudad.

Una simulación tan realista que casi, casi puedes oler el napalm

Optimatch te echa una mano, pero no te ayuda a manejar el mando como un profesional. Tampoco te servirá para acceder a los potentísimos Vertical Tanks (VT), vehículos al alcance únicamente de los jugadores más avezados. Queda el consuelo, no obstante, de los puntos de ránking, que suben a tu marcador tanto si triunfas como si acabas convertido en un amasijo de hierros.

Al principio sólo puedes elegir entre tres VT. Tal vez te parezca ridículo, pero aquí es donde entran en juego dos factores clave: el intercambio y el robo. Métete en los *chats* y encontrarás a un montón de jugadores ansiosos por ofrecerte VT inalcanzables para ti de otro modo, incluidos algunos que Capcom lanza a los servidores a modo de ediciones limitadas. También hay un mercado de equipos de segunda mano, repeticiones guardadas en memoria y diseños de insignias personalizados (véase recuadro *Un Zara Robótico*). El robo de VT es una técnica endiablada mediante la que, durante una batalla, vuelas las piernas del enemigo. En ese momento, el deshecho restante pasa a tu poder y puedes utilizarlo a tu antojo o bien revenderlo a tu maltrecha víctima.

Semejante acumulación de novedades logra extraer un sorprendente e inesperado juego de rol multijugador *on line* de lo que en teoría no es más que un impresionante título de guerras entre engendros mecánicos. Casi todas las capturas de esta página proceden del modo de repetición, el mejor método para apreciar los contaminados pero no obstante atractivos efectos ambientales. El diseño de los VT también es espectacular. O más bien *patidifusante*, sobre todo si tenemos en cuenta que puedes elegir entre más de 30 diferentes. Durante la partida debes conformarte con el enfoque desde la cabina, pero aún así descubrirás que no hay dos iguales, tal es la cantidad de detalles que incorpora cada VT que los hace únicos.

A pesar de los pesares, *Steel Battalion* también tiene sus peros. La curva de aprendizaje es demasiado pronunciada (una buena excusa para practicar con el original en privado), las interfaces no aportan nada nuevo y en más de una ocasión los servidores son lentos e incapaces de hacer frente a batallas de cinco contra cinco.

Sin embargo, si andas tras un juego que exprima al máximo las posibilidades de *Xbox Live*, no vas a encontrar nada mejor. El trabajo en equipo a gran escala y una simulación tan realista que casi, casi puedes oler el napalm, convierten a este juego en el título de combates entre robots más excepcional de todos los tiempos.





Llevar una Uzi es lo más seguro de todo el juego.


Un combate frente a un helicóptero.


«Al menos todavía no nos han visto.»


Usa la Uzi para los mercenarios.


Ni con traje te librarás de recibir plomo.

Más allá de la acción

DOS POLICÍAS REBELDES 2

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **BLITZ GAMES**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.BADBOYS2GAME.COM**
PEGI: **+16**

EN ESTE mundillo, tenemos el dicho de que «segundas partes nunca fueron buenas», además de la costumbre de mirar con mucho recelo cualquier título basado en una producción cinematográfica, ya sea cine o televisión. Y es que todos sabemos que, salvo honrosas excepciones, nunca se cumplen las expectativas sobre este tipo de juegos al cien por cien...

Bajo la perspectiva de un arcade en tercera persona, estamos ante un juego de acción pura y dura, en el que los tiroteos están presentes en todo momento, desterrando cualquier cosa parecida a un puzzle. Durante cada fase, nuestro compañero servirá de apoyo eliminando algunos enemigos mientras avanza con nosotros, si bien su presencia apenas servirá de ayuda debido a su poca participación en la acción; eso sí, destacamos su inagotable charla durante el tiroteo, con bromillas y diálogos más divertidos que la acción en sí misma.

Lamentablemente, si jugáis unos minutos a la primera fase, os podéis hacer una idea clara de cómo es el juego ya que la mecánica de avanzar, cubrirse, disparar y vuelta a empezar se repite de forma constante, al igual que sus fallos y limitaciones. El control es relativamente sencillo cuando se trata de caminar o esconderse (curiosamente, al desaparecer los enemigos ya no podremos escondernos en ninguna parte) pero insufrible para usar el punto de mira con el que disparamos. Afortunadamente, se ha adecuado la IA de nuestros enemigos al «peculiar» sistema de disparo, anulando para ello cualquier vestigio de razonamiento humano por su parte -seguro que habréis visto patos de feria defenderse mejor que estos personajes-. Aún así, «disparar disparan» y, en ocasiones, su número, hará necesario cubrirnos y disparar parapetándonos en diversas partes del escenario.

Gráficamente, *Dos policías rebeldes 2* muestra un motor gráfico muy básico, con un modelado muy tosco, unos efectos de luz casi inexistentes y unas texturas muy lejos del límite de Xbox. El entorno al menos se muestra sólido y podremos encontrar bastantes cosas que destruir con nuestros disparos, como coches, televisores, etc... Todo esto permitirá un poco de interactividad en cada nivel. En cuanto a los policías protagonistas, cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia, ya que no se parecen en absoluto ni a *Will Smith* ni a *Martin Lawrence*, si exceptuamos el color de su piel y los jocosos comentarios que nos acompañan en todo momento. Obviamente, este «despliegue» gráfico permite que al menos todo se mueva con total suavidad, aunque realmente eso no tenga mucho mérito.



BUEN POLICIA

Después de cada misión, tu trabajo es revisado y analizado. Para conseguir ser un buen policía, tienes que servir al ciudadano de forma correcta. Y no, no siempre el pegar muchos tiros es la mejor opción.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Xbox podría hacer funcionar dos juegos como éste a la vez ya que no explota para nada el potencial de la consola.

ESTILO
Acción más un poquito de acción. Además, echamos en falta una plasmación más real de los dos protagonistas

ADICCIÓN
Resulta repetitivo y aburrido al poco de empezar a jugar.

LONGEVIDAD
No es tan largo como se te hace.

LO MEJOR
+ ARMAS
+ SE MUEVE CON FLUIDEZ
+ PODER DESTROZAR DE TODO

LO PEOR
- GRÁFICAMENTE DESFASADO
- SE VUELVE REPETITIVO

RESUMEN
Si buscas un juego arcade de acción simple y directo, puede que te acabe gustando este título basado en la película.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



www.moviluniverso.com

ESPECIALISTAS EN LOGOS, TONOS, FOTOS, POLIFONICOS PARA TU MOVIL

Fondos a color en tu movil

Envía **WAP21** + espacio + codigo de la foto elegida al **7494**

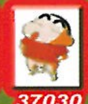
ej: WAP21 36487 (toro) al 7494

puedes llamar al 806 41 69 90

Lo+pedido












36326 36170 35937 36487 36648 37030 36232 36525 36213 36613 35492





35440 36000 35528












36215 35546 36337 36103 36518 45007 36155 35230 35365 36904

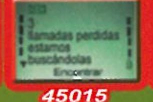




35502 35954 35497










36903 36927 35819 36524 36523 45015 35427 36448 36329 36455





35484 36491 36636











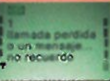

36244 35221 36164 35332 36303 35542 36635 35980 36224 36634



telma nena brenda cristi rubias







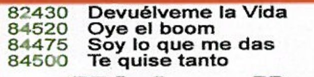




36246 35935 35559 35501 45037 37177 35955 36036 36236 36326







anim153 anim116 pincha anim185

Animaciones

Polifonicos

Pon el tono que siempre has querido en tu movil

Buscatonos envía TONOS26 + un espacio y una palabra al 7494 para la busqueda

envía TONOS26 un espacio y el codigo del tono al 7494 — o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

Música : Top 20

80025	Los Simpsons	Theme
80017	Mision Imposible	Film
80143	La Pantera rosa	Theme
84267	Buleria	David Bisbal
82652	Fiesta Pagana	Mago de Oz
82172	Barcelona	Himno oficial
84203	Dos gardenias	Latin lovers
84068	Du hast	Rammstein
83188	Real Madrid	Himno oficial
83808	Himno de España	Himno
84090	Tengo	Queco
84432	Fuente de energia	Estopa
84440	El señor de los anillos	Tema principal
80726	No woman no cry	Bob Marley
84094	Himno de riego	Republica
82380	Dame Veneno	Los Chunguitos
84067	El Exorcista	cine
84446	Cara al sol	Himno
83883	Fraggle Rock	Television
83796	La madre de Jose	El canto del loco

Música : Novedades

84517	DJ Casper	Cha cha slide
84516	Nickelback	Figured you out
84515	Peter andre	Insania
84514	Keating Ronan	She believes in me
84513	Delta Goodrem	Lost without you
84512	The darkness	Love is only a feeling
84511	Outkast	The way you move
84510	Elefante	Sabor a chocolate
84509	Miguel	Mueveme
84508	Vicente	Se me va la vida

Música : Españolas

82935	Noches de bohemia	Navajita Plateá
83849	Molinos de viento	Mago de Oz
83599	Papi chulo	El chombo
84216	La costa del silencio	Mago de Oz
83902	Son de amores	Andy y Lucas
84034	Uno mas uno son siete	Fran Perea
84426	Abre tu mente	Merche
84057	En tu cruz me clavaste	Chenoa
82886	Ni más, ni menos	Los Chichos
83856	20 de enero	La oreja de Van Gogh
82740	Maldito Duende	Héroes Del Silencio
83604	Loca	Malena Gracia
82004	A Dios le pido	Juanes
84428	Asturias	Melendi
84042	Ratoncitos colorados	Andy y Lucas

82430	Devuélveme la Vida	Antonio Orozco
84520	Oye el boom	David Bisbal
84475	Soy lo que me das	Chenoa
84500	Te quise tanto	Paulina Rubio

Música : Novedades

80554	One more time	Daft Punk
81687	Puedes contar conmigo	La oreja de Van Gogh
83290	Sin Miedo a Nada	Alex Ubago & Amaia
82341	Cuando tú vas	Chenoa
82579	En la fuente del deseo	El Barrio
83884	El principe de Bel air	Television
83911	The Weather Experience	The prodigy
83585	Libertine	Kate Ryan
83601	Un emozione per sempre	Eros Ramazzotti
83609	Ven ven ven	Sex bomb
84364	Toxic	Britney Spears
84429	Aunque no pueda verte	Alex Ubago

Música : Cine-Tv

80096	Pulp Fiction	Film
80044	Rocky	Film
80125	Mortal Kombat	Film
84064	Darth Vader Marcha imperial	Star Wars
80108	Benny Hill	Theme
83658	Star Wars	John Williams
83834	La abeja maya	Televisión
80024	The Matrix	Film
80043	The Terminator	Film
80065	Friends	Theme
80174	Expediente X	Television
80091	20th Century Fox	Film
84434	Estas despedido	Anuncio Cocacola
80014	James Bond	Film

Música : Himnos

83809	Guardia Civil	Himno
82123	Athletic De Bilbao	Himno oficial
82124	Atletico De Madrid	Himno oficial
84436	Centenario Real Madrid	Himnos
82190	Betis	Himno oficial
83477	Himno de Valencia	Comunidad Valenciana
84362	Champions League	Himno
84489	Els segadors	Himno

Música : Pop-Rock

83662	Crazy in love	Beyonce & Jay Z
83584	Bring me to life	Evanescence
84252	Hey ya	Outkast
80239	Final Countdown	Europe
80293	Its my life	Bon Jovi
84061	Shut up	Black eyed peas
84204	In the shadows	The Rasmus
80062	In The End	Linkin Park
80472	Every breath you take	The Police
83918	Where is the love	Black eyed peas
80217	Satisfaction	Rolling Stones

Música : Disco-Tecno

84201	Voglio vederti danzare	Prezioso
83228	Samba Adagio	Safri Duo
83814	Satisfaction	Benny Benassi
80056	Insomnia	Faithless

80093	Equador	Sash
83675	Flight 673	DJ Tiesto
83786	Desenchantee	Kate Ryan
80067	Belissima	DJ Quicksilver
80642	Enjoy the silence	Depeche Mode
83863	Fallin high	Safri Duo
83580	Weekend	Scooter
80041	Heaven	DJ Sammy feat. Yaron
84226	Cafe del mar	Energy 52
81684	Mundian to bach ke	Panjabi Mc
81664	Children	Robert Miles
83661	Axel F 2003	DJ Murphy Brown

Música : Varios

83950	Moonlight shadow	Mike Oldfield
80277	Nothing else matters	Metallica
80111	Sweet Child of Mine	Guns and Roses
83655	Thunders truck	ACDC
81459	Smoke on water	Deep Purple
80298	Master of Puppets	Metallica
80137	Enter Sandman	Metallica
80001	In Da Club	50 Cent
80002	Lose Yourself	EMINEM
80269	Freestyler	Bomfunk MCs
80045	Without Me	EMINEM
84202	Telefono antiguo	Sonido

CitaCity

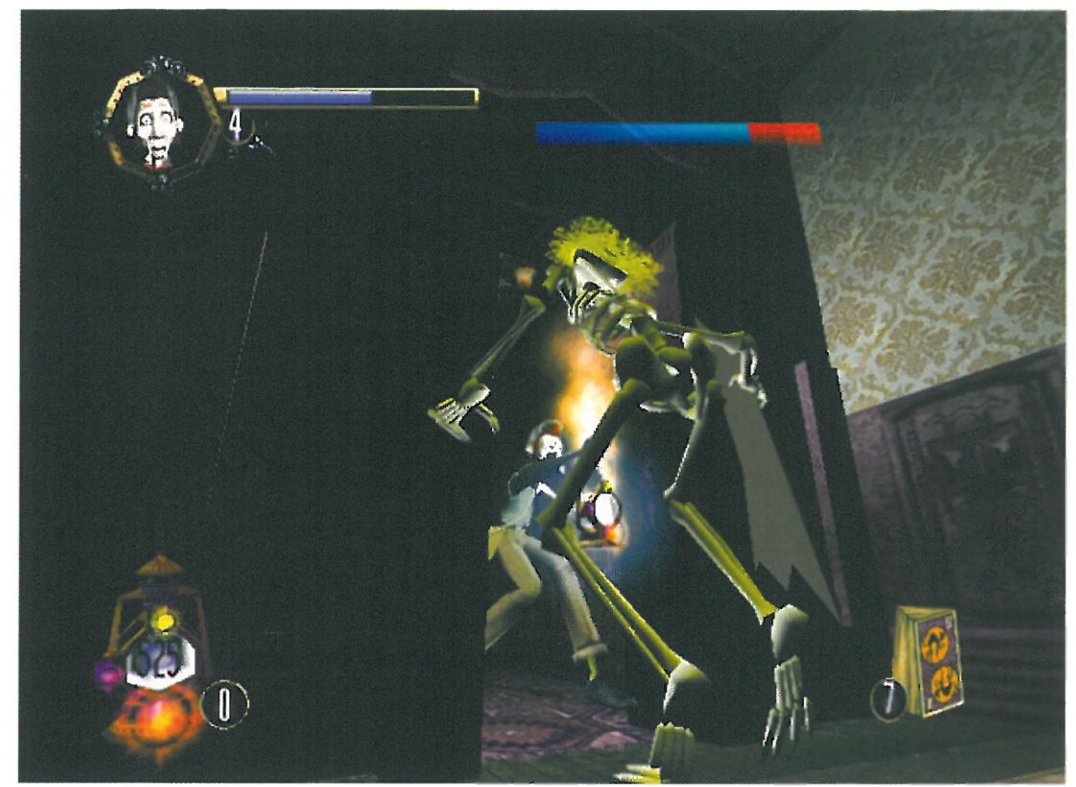
Envía **LR5** al **7494**

¿BUSCAS PAREJA?
¿BUSCAS AMIGOS?

PUEDES LLAMAR AL
803 42 06 95

BUSQUES LO QUE BUSQUES...
NOSOTROS PODEMOS AYUDARTE
TENEMOS LA MAYOR BOLSA DE CONTACTOS DEL PAÍS.
SEGURO QUE CON NOSOTROS ENCUENTRAS A QUIEN BUSCAS....




La oscuridad no es el mejor sitio para estar solo, ¡cuidado, a tu espalda!


La lámpara aumenta sus prestaciones.


Cuidado con la Banshee.


Hay algo más que cadáveres.

Asusta, dispara y corre... aunque no va a ser fácil

LA MANSIÓN ENCANTADA

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **HIGH VOLTAJE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.HAUNTEDMANSIONGAME.COM**
PEGI: **+7**

DESPUÉS de haber pasado miedo a raudales en la terrorífica mansión de *Project Zero* y de rescatar a nuestra querida Amber en *Grabbed by The Goulies*, aún queda por hacer una visita más a la auténtica Mansión Encantada, creada por la factoría Disney.

Siendo sinceros, lo que se dice «miedo miedo» no vamos a pasar ya que durante todo el desarrollo predomina el sentido del humor, empezando por nuestro miedoso protagonista y siguiendo con sus fantasmas graciosillos que dan el pego, pero que no tienen nada que ver con las tétricas apariciones de *Project Zero*. Este juego está basado en la película del mismo nombre, inspirada a su vez en una popular atracción de Disneylandia, aunque saca más partido de esta última que de la primera. Es más, da la sensación de que la discreta película de Eddie Murphy es más un dudoso gancho comercial.

Salvando las distancias en cuanto al desarrollo del juego en sí, la mecánica de este título tiene algunos puntos en común con *Grabbed by The Goulies* ya que tendremos que explorar partes de la mansión, vencer algunos fantasmas y capturar a otros, hasta cumplir los objetivos necesarios para tener acceso a otra parte de la casa.

Zeke Holloway, nuestro protagonista, usará una lámpara como arma. Con ella podrá disparar a los fantasmas más peligrosos y usar la función secundaria para capturar las almas más escurridizas. Pequeños puzzles y zonas de plataformas forman el típico cóctel de acción y aventura visto en *Grabbed*, pero sin la gracia y el estilo que Rare puso para su estreno en Xbox. El control está bastante trabajado y Zeke responde bien a nuestras acciones. Tan sólo en los momentos en los que nos agobien un grupo de fantasmas podemos encontrarlo un tanto «torpe», pero nada que un poco de práctica no pueda arreglar.

Gráficamente el juego se limita a ofrecer un entorno adecuado, con habitaciones oscuras y tétricas que permiten disfrutar de unos efectos de luz e iluminación bastante logrados. Un punto en el que se ha trabajado ha sido en el diseño de las salas y fantasmas del juego, reconocibles si se ha tenido la suerte de disfrutar con esta peculiar atracción. Esto no esconde unas texturas simplemente correctas y un modelado un tanto «feo» y falto de carisma. Por el contrario, la suavidad es destacable durante todo el juego con pequeñísimos bajones en lugares muy congestionados, que no afectan para nada a la jugabilidad.


Algún susto está asegurado.


INFORMACIÓN ADICIONAL

DIFERENCIAS
Si has disfrutado con la atracción real, encontrarás bastantes similitudes entre los diseños de algunos fantasmas y salas respecto a sus modelos reales. Eso sí, siempre es más divertido en el parque.

Intenta superar un salto de esta distancia; a ver si lo consigues.



POTENCIAL
Aunque hace un gran uso de la iluminación, no es un título de primera línea.

ESTILO
Desigual, ni da mucho miedo ni mucha risa. Aunque esperábamos que fuese un título terrorífico...

ADICCIÓN
Superior para los más pequeños de la casa, corta para los aficionados al género.

LONGEVIDAD
Duración aceptable para el género, pero aún así a nosotros se nos ha hecho algo corto.



LO MEJOR
+ ILUMINACIÓN
+ CONTROL
+ ALGUNOS DE LOS PUZZLES

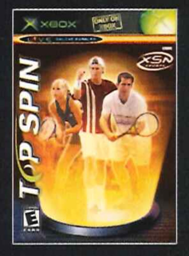
LO PEOR
- ÁNGULOS DE CÁMARA
- SE VUELVE REPETITIVO
- QUE LO COMPRES POR LA PELÍCULA

RESUMEN
Por su sencillez y por lo accesible de su jugabilidad, es un título muy recomendable para toda la familia.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
6,5//10

Ábrete paso hasta el número 1.

Microsoft game studios



"¿Silencio, por favor?" ¡Venga ! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox *Live*™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.

XSN SPORTS

XBOX LIVE





it's good to play together

xbox.com/topspin



↑ Dispara a los que controlan las ametralladoras y podrás tomar el control de estos maravillosos escupe-fuegos.

Atréteve a jugarlo forastero...

DEAD MAN'S HAND

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **HUMAN HEAD**
EDITOR: **ATARI**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **2-8 SYSTEM LINK, XBOX LIVE**
WEB: **WWW.DEAD-MANS-HAND.COM**
PEGI: **+16**



Un shooter totalmente arcade ambientado en típicas localizaciones del Salvaje Oeste.

CUENTA la leyenda que en 1876 Wild Bill Hickock, uno de los pistoleros más legendarios del viejo Oeste, jugaba una partida de póker en un saloon de Deadwood Gulch. De repente, Frank «Crooked Nose» McCall, uno de los muchos enemigos de Wild Bill, se presentó en el saloonn y le disparó a traición. Wild Bill cayó al suelo con las cartas todavía en su mano... su jugada se componía de una doble pareja de ases y ochos. Desde entonces, a esta jugada se le llamaría La Mano del Muerto (*Dead Man's Hand*).

Esta leyenda poco o nada tiene que ver con la historia del juego en sí, que comienza cuando El Tejón, un forajido mexicano, se une al grupo de Los Nueve. Después de estar varios meses con ellos, y cansado de tanta muerte y violencia, decide abandonar al grupo, lo que no sienta nada bien entre Los Nueve. Así que le disparan sin compasión, dejándole tirado y medio muerto en vete tú a saber dónde. El Tejón, que no había muerto, se recupera casi milagrosamente y decide tomarse su venganza.

Con la venganza como hilo conductor, avanzaremos a través del juego ambientado en los lugares más típicos y tópicos de todo western. Una mina, un pueblo abandonado, un bosque, una serrería; y con situaciones tan características como duelos en el saloon o persecuciones a caballo (véase recuadro *Adoro a los caballos, son mis amigos*). Desde el principio, queda claro que no estamos ante un título realmente innovador, sino que se trata de un shooter corrientito, bastante variado, con algunos momentos realmente brillantes. El estar ambientado en el oeste le da un aire especial, la ambientación es francamente buena, sobre todo en los poblados, y el sonido de los disparos te sumerge por completo en el fragor de la batalla, un punto a favor. Sin embargo, la linealidad de la que hace gala todo el juego es uno de los aspectos que menos nos han gustado. Y es que tanto el argumento como el estilo de juego se podía haber estirado para que el jugador, por ejemplo, pudiera elegir a quien de Los Nueve quiere perseguir en el siguiente paso, pero ni siquiera eso se ha hecho. Además, todos los niveles tienen el mismo patrón que trata de ir del punto A al punto B, abatiendo a todo aquello que se ponga por delante. Tras esta fase, procedemos a enfrentarnos a uno de Los Nueve, duelos que son bastante originales pero cuya dificultad, sobre todo en la primera mitad del juego, es prácticamente nula.

Al comenzar un nivel deberemos elegir un arma de las tres categorías disponibles: pistola, rifle o escopeta. Al principio, esta elección será limitada pero a medida que se avanza se irán desbloqueando más armas. Antes de comenzar a jugar, y haciendo gala al título, jugaremos una partida de póker. Si ganamos podremos conseguir más munición y vida para el nivel, si perdemos nos quedamos sin nada.

Hay un componente añadido al margen de la aventura que denota la preocupación de los desarrolladores por añadir un toque original al juego. Casi todo lo que vemos en pantalla es



↑ Los escenarios son muy tópicos.



↑ «¡Mama, te juro que anoche no llegué muy tarde...!»

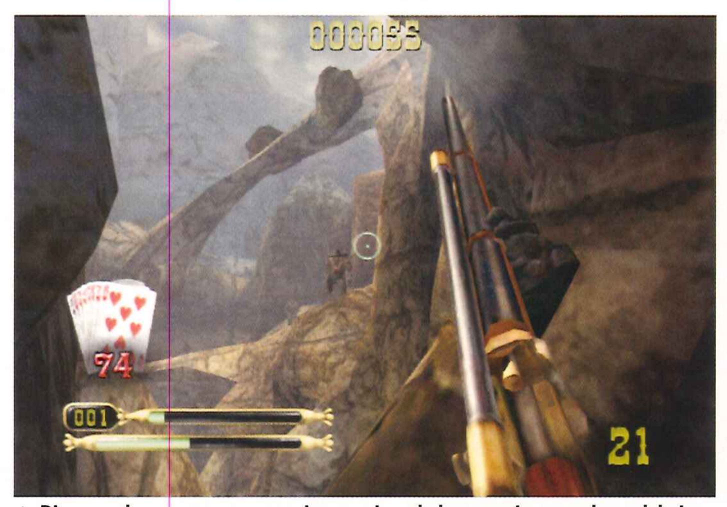
INFORMACIÓN ADICIONAL

¡DESTÁPATE!
Puedes conseguir puntos de bonus por disparar al sombrero de los enemigos, hacer combos disparando a barriles y botellas de whisky, o a ramas y rocas para que caigan en la cabeza de los malos.

TIENDA DE ARMAS
A medida que progresas en el juego, se irán desbloqueando más armas hasta poder escoger tres pistolas, tres rifles y tres escopetas. Puedes elegir una de cada clase para cada misión. También puedes llevar dinamita y bombas de whisky, o usar ametralladoras y cañones.

SUPERDISPARO
Acumula poder para activar el disparo especial de cada arma. Cada vez que lo usas (por ejemplo el zoom con el rifle) se va vaciando y debe regenerarse con el disparo normal. No es un disparo secundario muy común pero el sistema funciona bien.





Dispara a las rocas para que caigan encima de los enemigos que haya debajo.



¿Qué me das si te perdono la vida?

ADORO A LOS CABALLOS, SON MIS AMIGOS Sillas de montar caliente.

Puedes montar caballos en el juego, y seguro que esas fases te encantarán. Son especialmente divertidas sobre todo en las persecuciones o en las huidas de otros pistoleros. A veces incluso saltarán a través de las ventanas del saloon. A esto llamamos un caballo loco...



Dispara mientras cabalgas. Él ya sabe dónde ir; tiene una zanahoria puesta delante de su morro.



Apunta a los pistoleros y verás cómo caen del caballo en una secuencia muy cinematográfica...



...o dispara a los caballos. Cruel, pero eres un pistolero y los perros necesitan alimentarse.

susceptible de ser disparado. Botellas, troncos, barriles, cajas, lámparas... cada disparo acertado aumentará nuestros puntos y subirá la barra de potencia que activa el disparo secundario (más potente que el primario).

Otro aspecto positivo es la física, bastante notable ya que todos los objetos se comportan como deberían al ser disparados; incluso podemos realizar combos disparando a rocas, vagonetas o troncos para que caigan encima de nuestros enemigos. Mención especial a cuando mueren los malos, que son proyectados por la potencia de fuego de forma lógica y caen en diferentes posiciones dependiendo del entorno.

Dead Man's Hand es en general un buen shooter al que sólo podría exigírsele una mejora gráfica, más rejugabilidad y un modo multijugador a pantalla completa. La acción, sin llegar a decaer en ningún momento, tampoco llega a niveles desmesurados, cosa que puede echar para atrás a muchos jugadores ávidos de acción.



Recuerda el viejo proverbio: No le quites nunca el cuchillo a un pistolero. ¡Buen pensamiento!



POTENCIAL
Motor gráfico bastante estable, con alguna caída de fotograma, aunque no aprovecha la consola.

ESTILO
El Salvaje Oeste queda bien reflejado gracias a la gran cantidad de tópicos que contiene.

ADICCIÓN
Se deja jugar bastante bien, controles y dificultad asequibles. Todo ello favorece este apartado.

LONGEVIDAD
No es de los más extensos y su rejugabilidad es muy justa. Suerte del *Live*.



LO MEJOR
+ DUELOS CON LOS JEFES
+ SONIDO
+ FASES A CABALLO

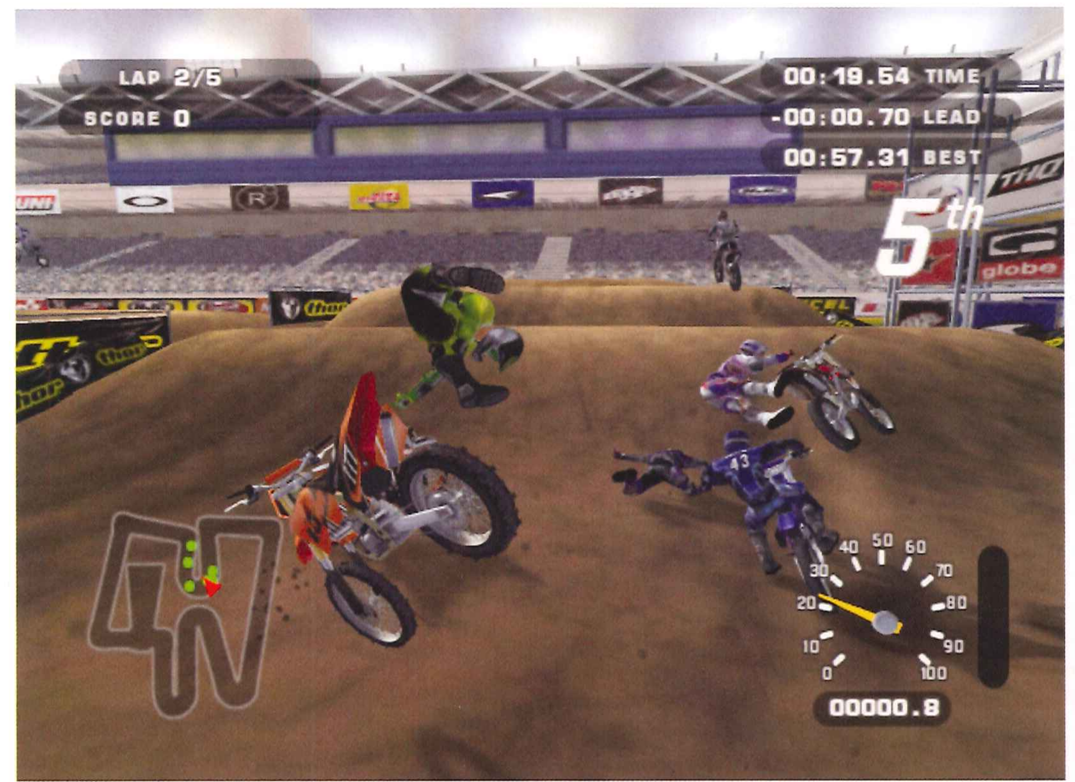
LO PEOR
- LINEAL
- IA EN DIFICULTAD FÁCIL
- NO HAY SANGRE

RESUMEN
Un shooter decente que parte con la ventaja de ser el primero de Xbox ambientado en el oeste.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA







Aunque parezca que nos caemos, es un truco muy complicado.


Intenta que no aterricen encima de ti.


Los entornos nevados son bellos.


Un enfrentamiento desigual.

Prepárate para desafiar a la gravedad

MX UNLEASHED

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **RAINBOW STUDIOS**
EDITOR: **THQ**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.KTHQ.CO.UK/MX**
PEGI: **+7**

RAINBOW STUDIOS, responsables también de la serie *Splashdown*, se ha propuesto llenar el hueco que había en juegos de *motocross* en Xbox con *Mx Unleashed*, un furibundo arcade de carreras muy en la línea de las dos entregas de *Motocross Madness*. La mejor baza de este juego es lo rápido que podemos ponernos a jugar con él; bastan apenas unos minutos para darnos cuenta de la sencillez y suavidad con la que se ha tratado el control de las motos, haciendo del pilotaje algo muy asequible. Tan sólo cabría poner una pega a este punto ya que los giros laterales quizá son más sensibles de lo que deberían, lo que nos obligará a pasar por el típico periodo de adaptación mientras nos hacemos con el control. Los trucos a realizar durante los enormes saltos recuerdan a otros juegos arcade como *SSX* por la forma de realizarse, por lo inverosímil de sus piruetas y por lo espectaculares que resultan en plena carrera. Al tener menos margen para realizar los trucos que el juego de EA, resulta más difícil realizar los más espectaculares ya que la distancia hasta el suelo es más corta.

MX *Unleashed* dispone de varios modos de juego en los que perderse: Carreras, *Supercross*, *Nationals o Freestyle*; además, engloba todo tipo de competiciones en diversos entornos y aporta una variedad y frescura de agradecer. Desde las típicas pruebas de velocidad (tanto campo a través como en circuitos construidos en estadios) hasta competiciones en las que tendremos que hacer uso de nuestras habilidades en lo que a trucos se refiere, tratando de conseguir la máxima puntuación. Freestyle es uno de los modos más entretenidos y variados ya que presenta un gran número de pruebas que podremos seleccionar libremente por el entorno. En este modo, podemos encontrar cualquier cosa, desde carreras contra enormes coches *monster* (que más tarde podremos conducir, entre otros vehículos que nada tienen que ver con motos) pasando por competiciones de saltos (intentando caer en una diana) hasta pruebas de habilidad en las que podemos demostrar nuestra pericia con los movimientos especiales...

Como aspecto negativo, hay que destacar que si de algo peca *MX Unleashed* es de ser un desarrollo multiplataforma, lo que conlleva un escaso aprovechamiento de la superior capacidad gráfica de Xbox respecto a otras consolas. Esto se deja notar en unos entornos algo vacíos y pobres en detalle, así como en algunas texturas más borrosas de lo que estamos acostumbrados a ver en Xbox, especialmente en lo que al barro se refiere. Afortunadamente, los desarrolladores sí han trabajado otros aspectos, como las animaciones del piloto, el modelado de las motocicletas (quizá algo escasas de polígonos), la variedad de opciones en lo que a personalización de moto y piloto se refieren o la suavidad con que se mueve todo el conjunto a pesar la gran cantidad de pilotos que aparezcan de forma simultánea en pantalla.



INFORMACIÓN ADICIONAL

GRANDES VEHÍCULOS

El modo Freestyle ofrece la posibilidad de competir contra coches gigantescos y helicópteros. Usa los puntos adquiridos en el modo carrera y cómpralos para disfrutarlos en cualquier parte.


Intentar superar un salto de esta distancia no es tarea fácil.



VEREDICTO

POTENCIAL
Destaca la física de las motos sobre el terreno.

ESTILO
No aporta nada nuevo al *olvidado* género de *motocross o supercross* en Xbox, pero sí jugabilidad.

ADICCIÓN
Es fácil divertirse con él por la gran cantidad de trucos y saltos que podemos realizar, pero cuesta dominar el control de la moto.

LONGEVIDAD
Gran cantidad de torneos y pruebas aseguran muchas horas de diversión.



LO MEJOR
- FÍSICA DE LAS MOTOS
- GRAN CANTIDAD DE PRUEBAS
- SENCILLEZ DE MANEJO

LO PEOR
- DIFICULTAD DE ALGUNAS PRUEBAS
- SIN XBOX LIVE

RESUMEN
Divertido pero sin llegar a ser rompedor; si no eres aficionado a este deporte puede llegar ser algo monótono.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA


7,0//10



OleMovil
NO HAY MÁS PARA TU MÓVIL!!!
POLIFÓNICAS...
TOP 20
84432 Estopa Fuente de energía
84201 Prezioso Voglio vederti danzare
84267 David Bisbal Bulería
84203 Latin lovers Dos gardenias
84090 Queco Tengo
84068 Rammstein Du hast
83796 C. del loco La madre de Jose
80093 Sash Equador
83228 Safri Duo Samba Adagio
82935 N. Plateá Noches de bohemia
80277 Metallica Nothing else matters
83849 Mago de Oz Molinos de viento
83584 Evanescence Bring me to life
83662 Beyonce Crazy in love
82380 Los Chunguitos Dame Veneno
82652 Mago de Oz Fiesta Pagana
80111 G. Roses Sweet Child of Mine
80293 Bon Jovi Its my life
80239 Europe Final Countdown
80726 Bob Marley No woman no cry
CINE Y TV
80025 Los Simpsons
80143 La Pantera rosa
84440 Sr. de los anillos
83883 Fraggle Rock
80125 Mortal Kombat
84064 Star Wars
80108 Benny Hill
80096 Pulp Fiction
80044 Rocky
80017 Mision Imposible
84067 El Exorcista
OYE CÓDIGO POLIFÓNICA 5646
Ej: envía OYE 80726 al 5646 para escuchar "No woman no cry" en tu móvil.
NACIONALES
83902 Andy y Lucas Son de amores
84034 F.Perea Uno mas uno son siete
84057 Chenoa En tu cruz me clavaste
83599 El chombo Papi chulo
84426 Merche Abre tu mente
82004 Juanes A Dios le pido
82740 H. Del Silencio Maldito Duende
84216 Mago de Oz La costa del silencio
83856 Oreja de V. Gogh 20 de enero
83604 Malena Gracia Loca
HIMNOS
83188 Real Madrid
82124 Atletico Madrid
83808 H. de España
84094 H. Republicano
82123 Athletic Bilbao
84446 Cara al sol
82172 Barcelona
83809 Guardia Civil
POP - ROCK
80001 50 Cent In Da Club
83655 ACDC Thunders truck
80002 Eminem Lose Yourself
84252 Outkast Hey ya
80217 Rolling Stones Satisfaction
84204 The Rasmus In the shadows
80298 Metallica Master of Puppets
80269 Bomfunk MCs Freestyler
84061 Black eyed peas Shut up
81459 Deep Purple Smoke on water
806 52 62 44
TECHNO - DANCE
80056 Faithless Insomnia
83863 Safri Duo Fallin high
83675 DJ Tiesto Flight 673
80067 DJ Quicksilver Belissima
83580 Scooter Weekend
83661 DJ M. Brown Axel F 2003
80041 DJ Sammy Heaven
80642 Depeche Mode Enjoy the silence
83786 Kate Ryan Desenchantee
83814 Benny Benassi Satisfaction
81664 Robert Miles Children
...O SONIDOS REALES
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela.
CRISTAL ¡Que susto! Parece que se rompe de verdad.
ORGASMO Esta chica lo está pasando muy bien...
MOTOR Arranque de una Harley Davidson
TARZAN Grito de Tarzan igual que en la peli
INFIERNO Thriller, la famosa carcajada ¡De miedo!
FOX Intro de la 20th Century Fox.. ¡De cine!
RADIO como el tuning de tu radio...
Ej: Envía OYE TARZAN al 5646... ¡y gritará de verdad cuando te llamen!
TOP
59168 Bob marley No woman no cry
59812 David Bisbal Buleria
54395 Fran Perea Los Serrano
54210 Mago de oz Fiesta pagana
53389 Latin lovers Dos gardenias
54388 El canto del loco La madre de Jose
72107 DJ Sakin Braveheart
53205 Safri duo Samba adagio
59609 Eminem 8 mile
54391 Andy y Lucas Son de amores
54276 Los Chichos Ni mas ni menos
59792 Outkast Hey ya
54407 Queco Tengo
53384 Prezioso Voglio vederti danzare
62101 Estopa Fuente de energia
TOP
29087 ESPAÑA!
09013
18437 Mago de Oz
20138 MARIAO
30023
21083
16222 SHIN-CHAN
DISCO
53257 Milk Inc Never Again
53237 Chasis Universe
72191 Techno syndrome Mortal kombat
53240 DJ Tiesto Lethal industry
53014 Sash Ecuador
53060 Energy 52 Cafe del mar
53252 Faithless Insomnia
61048 Chemical Brothers Hey boy hey girl
53262 DJ Tiesto Suburban train
61012 Prodigy Breathe
53199 Barthez On the move
53221 Barthez Infected
53362 Dj Lasha Giulia
53037 Gloria Gaynor I will survive
53375 Dj Tiesto Traffic
Envía KO Código del Logo o Tono AL 5646
Ej: envía KO 62101 al 5646 para que suene "Fuente de energía" en tu móvil.
SALVAPANTALLAS
75464 75454 75436 75424 75443 75022
75467 75024 75123 75433 75435 75381
75009 75438 75431 75434 75456 75459
75348 75442 75157
CINE Y TV
51000 Star wars
62023 Los Simpsons
51075 Gladiator
51005 El Exorcista
51021 La Pantera rosa
51036 Titanic
62005 Coche fantastico
62007 El equipo A
62029 Verano azul
51027 Mision imposible
62039 Rasca y pica
62027 Fraggle rock
62073 Shin Chan
57005 Tarzan
51003 El bueno el feo, malo
09195 03040 03629 03091 03112 03002 03084 03004
HIMNOS
55024 H. de la Legion
55058 Cara al sol
55025 Partido Popular
68002 Cant del Barca
55011 H. de España
68030 100 Real Madrid
55022 Els segadors
68014 Hala Madrid
55059 Asturias Patria
50009 La internacional
68001 Atletico Madrid
68015 Real Sociedad
68004 Athletic Bilbao
54424 Himno del PSOE
806 52 62 99
27026 21188 03110 06351 09016
NACIONAL
54368 David Civera Bye bye
54353 El chombo Papi Chulo
54371 Carmela Nunca debi enamorarme
54272 Mago de Oz Danza del fuego
54400 Andy y Lucas Tanto la quería
54387 Malena Gracia Loca
54133 Hombres G Sufre mamon
62102 Merche Abre tu mente
54420 David Bisbal Oye el boom
54180 Seguridad social Chiquilla
54413 Andy y lucas En tu ventana
54275 A.Ubago Me muero por conocerte
54274 M. Oz Hasta que el cuerpo...
54394 Alejandro Sanz No es lo mismo
54412 En tu cruz me clavaste
50171 06047 09012 03520 27000 02279 03383
POP-ROCK
60679 The Rasmus In the shadows
59709 Beyonce Crazy in love
59706 Sean Paul Get busy
60570 Evanescence Bring to life
59045 Mike oldfield Tubular bells
60118 Linkin park In the end
59626 50 Cent In Da Club
60013 I.maiden Number of the beast
60012 G. n roses Sweet child of mine
60213 Iron Maiden The Trooper
60238 Metallica Nothing Else Matters
60004 Acdc Highway to hell
60024 Europe The final countdown
59743 B.Eyed Peas Where is the love
59749 Beyonce Baby boy
VIDEO JUEGOS ©
PLANET ZERO 1021
XIII 1088
BAMM! 1251
1084 SPLINTER CELL
BLOCKS 1272
ENVÍA WIN Código JUEGO AL 5646
Ej: envía WIN 1084 al 5646 para jugar a toda pantalla al Splinter Cell.
1267 STRIP POKER
SOLITAIRE 1013
PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO 1281
También al: 806 52 62 11
FOTOS A COLOR
BANDERAS DEL MUNDO
Envía VER Nombre del país Al 5646
Ej: envía VER ITALIA al 5646 y tendrás la bandera de ITALIA en tu móvil.
36613 36337
35938 35332 36224 35230
36155 37600 36483 35819
Envía VER Código FOTO Al 5646
Ej: envía VER 35542 al 5646 y tendrás al TIGRE en tu móvil.
36170 36648 35935 36215
36635 36927 36455 35937
36424 35542 37603
LLama al: 806 52 62 33
ANIMACIONES
CRISTI XAVI CELIA DULCE
Ej: envía VER GWEN al 5646 y verás como se desnuda en tu móvil.
GWEN MENCHU RIKI GLORIA





Vamos a quemar unos cuantos zombis.



Las momias arderán mucho más deprisa.



Si no tienes armas... ¡corre!



«Todos juntos: ¡Detrás de ti!»



La maldición devuelve los muertos a la vida.

Bienvenidos al museo del terror

CURSE: EYE OF ISIS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **ASYLUM**
EDITOR: **WANADOO**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.CURSEGAME.COM**
PEGI: **+16**

A LAS puertas de disfrutar con juegos como *The Suffering*, *Obscure* o el próximo *Silent Hill 4*, y tras habernos deleitado con grandes títulos como *Project Zero* o *Silent Hill 2*, llega a Xbox un nuevo *survival horror* de corte clásico, con un museo como escenario principal de la trama. Así que los amantes del género no pueden estar más que contentos por toda la avalancha de juegos que ya hay disponibles en Xbox.

El desarrollo de *Curse* no es como para aplaudir por su innovación, aunque incluye elementos aventureros junto al terror y la acción de los juegos mencionados anteriormente. La culpa del desaguisado que da origen a la trama del juego es de un artefacto egipcio que -para variar- está maldito (¡cualquiera se trae un recuerdo de aquellas tierras!); se trata del ojo de Isis, cuya maldición recaerá sobre todo aquel que ose profanarlo. Justo antes de la exhibición del artefacto, un intento de robo desatará todo su poder maléfico y llenará de horrores el museo. Darien Dane, el protagonista de la historia, llega al museo justo en el momento oportuno, cuando la policía comienza a investigar lo que está pasando, algo que tendremos que descubrir por nuestra cuenta a medida que progrese la trama.

Desde el punto de vista de la jugabilidad, no vamos a encontrar grandes sorpresas: buscar llaves y otros objetos nos mantendrá entretenidos a la vez que realizamos puzzles mientras despachamos algunos enemigos que, si bien no son muy numerosos, pueden darnos algunos problemas debido sobre todo al control y a las cámaras. Ambas siguen los esquemas vistos en este tipo de juegos, y si bien el control a lo *Resident Evil* resulta arcaico para estos días, lo más molesto quizá es la cámara. Al estar prefijada, no siempre enfocará donde más necesitemos campo de visión. Por ejemplo, al entrar en las habitaciones enfocará a nuestro personaje de frente, sin importar lo que vayamos a encontrar al otro lado; lo que resulta especialmente molesto cuando nos enfrentemos a algunos enemigos si cambia de ángulo repentinamente. No sólo vemos como arrastra algunos de los problemas ya conocidos, sino que añade otros nuevos como la inclusión de un solo punto de guardado por zona (tendremos que hablar con cierto personaje) o la imposibilidad de saber qué puerta hemos intentado abrir o en cuál de ellas hace falta una llave u objeto para entrar. *Silent Hill 2* es un buen ejemplo de mapas claros y completos, pero en *Curse* la aventura se complica innecesariamente al no saber por dónde hemos pasado anteriormente.

Visualmente, *Curse* es un juego que no saca partido del hardware de Xbox y presenta unos modelados demasiado simples y unas texturas bastante sencillas. La ambientación se consigue gracias al sonido y a la iluminación, aunque sólo logra maquillar los grandes problemas de jugabilidad, que son el verdadero punto negro del juego.

INFORMACIÓN ADICIONAL

SUBIENDO LA TEMPERATURA
A pesar de que las armas están en concordancia con la época en la que se desarrolla el juego, tendremos acceso a ciertas armas del futuro como el lanzallamas.



VEREDICTO

POTENCIAL
Cuenta con una buena iluminación y unos buenos efectos de sonido, pero falla el modelado.

ESTILO
Por desgracia, quiere ser algo que no alcanza a ser. Hay muchos referentes buenos en el género para tomar como modelo.

ADICCIÓN
No la suficiente para engancharte.

LONGEVIDAD
Lo terminaras en pocos días y después ya no hay nada más.

LO MEJOR
+ HISTORIA
+ ILUMINACIÓN Y SONIDO
+ TERRORÍFICA AMBIENTACIÓN

LO PEOR
- NO ES SILENT HILL O PROJECT ZERO
- CONTROL Y CÁMARAS
- NADA SORPRENDENTE

RESUMEN
Queda muy por debajo de lo que cualquier seguidor del género puede llegar a esperar.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



5,5//10

EN EL DVD
DEMO JUGABLE

↑ Decenas de enemigos y acción directa son las piezas esenciales de *Tortugas Ninja*. Intenta jugar en cooperativo para hacer el juego más fácil.

¿Has gritado alguna vez «cowabunga»?

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **KONAMI**
- EDITOR: **KONAMI**
- LANZAMIENTO: **ABRIL 2004**
- JUGADORES: **1-2**
- WEB: **WWW.KONAMI-EUROPE.COM**
- PEGI: **+7**

UN ADELANTO

Lucha como una de las Tortugas Ninja por toda la ciudad, una vuelta de tuerca a juegos clásicos como *Double Dragon* o *Streets of Rage*.

CIERTAMENTE, lo «raro, raro, raro» ya no es encontrar un videojuego basado en las Tortugas Ninja, lo raro es encontrar juegos tan a lo *Double Dragon*, esos *beat'-em-up* de combates callejeros en nuestros días. La mecánica es bien sencilla: ya sea con uno o dos jugadores simultáneos, tendremos que limpiar montones de niveles en los que cientos de enemigos nos esperan con ganas de bronca. La manera en la que nos atacan ya forma parte de este tipo de juegos, pequeños (y no tan pequeños) grupos que van apareciendo a medida que avanzamos un poco por el nivel, sin poder continuar nuestro camino hasta haberlos eliminado. La mayor pega en este aspecto es la imposibilidad de parar un combo de golpes una vez que nos empiezan a pegar, por lo que nos tragaremos todas las galletas sin poder hacer nada. Recobrar nuestra energía rompiendo cajas y otros elementos del escenario es como una norma no escrita que se cumple a rajatabla para la ocasión, aunque también servirá para reponer nuestro arsenal de estrellas ninja o los cuchillos que podremos lanzar a nuestros enemigos. Si hay algo obvio y predecible (a la vez que deseable por supuesto) son los jefecillos finales, que aparecen de forma puntual como un reloj al final de cada nivel y en algunas zonas intermedias. No os dejéis engañar por la sencillez de los primeros encuentros con los jefes, en los niveles posteriores vais a echar de menos la escasa dificultad de los primeros enfrentamientos serios. Los enemigos más típicos a los que tendremos que enfrentarnos estarán compuestos por perros robots, pandilleros, ninjas y otros engendros incapaces de atacar si no es en un grupo numeroso. Lástima que la mayoría no suponga un reto a nuestra inteligencia ya que normalmente carecen de ella, aunque a veces su alto número pueda provocar el que recibamos una generosa dosis de nuestra propia medicina. »



↑ Donatello hace de señuelo.



↑ La vara tiene un ataque más amplio.



↑ El trabajo en equipo es la clave.



» ¿CUÁL PREFIERES?
Todos teníamos nuestro personaje favorito; el nuestro era Donatello, quien es uno de los mejores personajes del juego, sobre todo gracias a sus ataques a larga distancia.

» ENTRENAMIENTO
Cada vez que terminemos un nivel podremos aprender un nuevo movimiento gracias al profesor Astilla. Uno de los más útiles es el salto con múltiples patadas, ideal para terminar con grupos de enemigos.

» EXTRAS
Al igual que muchos juegos han realizado anteriormente, aquí podremos coleccionar objetos como libros para desbloquear algunos extras, en este caso algunos videos nuevos junto a varias ilustraciones.

REACCIÓN EN CADENA

Destroza a tus enemigos.

En el juego tenemos dos tipos de enemigos, los robots que explotan al morir y los humanos, a quienes podemos empujar hacia los barriles explosivos.



1 Estos estúpidos robots explotarán después de que los derribemos, ¡A por ellos!

2 La explosión puede dañar a los enemigos de alrededor, quédate admirando el espectáculo.

3 Intenta lanzar algunos enemigos hacia los barriles, el resto es bastante predecible.

4 La explosión reducirá notablemente tu energía, procura no acercarte.



Busca en las cajas repartidas por el escenario para reponer tu energía.



Son tortugas, pero son muy rápidas.



¿Quién le puso el nombre al profesor Astilla?

A pesar de contar con todos los elementos que caracterizaron a algunos verdaderos clásicos en el género, la jugabilidad que antaño capturaba toda nuestra atención durante horas se torna un tanto repetitiva para estos días: avanza, pega, limpia y avanza de nuevo, todo con un repertorio de golpes inicial realmente limitado. Ampliar este repertorio será una de nuestros objetivos, por lo que tendremos que ir superando las pruebas que nos propondrá el maestro Astilla, algo así como mini-juegos que nos sacan de la monotonía del juego principal.

La experiencia resulta un poco más completa en el modo para dos jugadores al poder realizar un ataque conjunto. Sin embargo, no entendemos porque no se han aprovechado los cuatro puertos de la consola, ya que incluso la recreativa tenía esta opción para cuatro jugadores y fue lanzada hace unos cuantos años. Siguiendo con algunos límites que tiene el juego, encontramos la imposibilidad de grabar hasta que hayamos finalizado todo el nivel, aspecto que obvia el disco duro de Xbox. Pero lo que no terminamos de entender es que sea imposible alternar el control de las Tortugas ya que finalizaremos siempre con el mismo personaje.

Donde acaba tanto parecido con los clásicos es en el apartado gráfico, verdadera estrella de un juego como *Tortugas Ninja*, en el que se concentra el aspecto más destacable de este título. Los personajes están muy bien realizados, con un modelado especialmente destacable en las Tortugas y los enemigos finales, aunque no tanto en el resto de chusma con un aspecto muy genérico y repetitivo; además, no encontraremos muchas clases de enemigos diferentes. La técnica de *cel-shading* utilizada en juegos como *Jet Set Radio Future* sirve para dar un aspecto muy de comic al juego, si bien es cierto que el resultado es superior en los personajes que en los escenarios ya que algunos tienen un aspecto algo «plano». Cimentando este aspecto tan de comic, encontramos las secuencias no interactivas, realizadas directamente con animaciones de la serie de televisión que muestran un cuidado y una calidad tremenda tanto en su realización como en su doblaje.

El apartado gráfico es el que acaba con tanto parecido a los juegos clásicos de siempre



VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Gráficos cuidados y muy adecuados. A destacar sobretodo el aspecto de las tortugas y de los enemigos finales.

ESTILO
Huele a clásico por los cuatro costados... pero nos encanta.

ADICCIÓN
Mejor jugar en compañía. La experiencia, además, nos recordará a aquellos tiempos de antaño.

LONGEVIDAD
La posibilidad de luchar con varios personajes diferentes alargan la vida del juego.

LO MEJOR
- GRÁFICOS
- JUGAR A DOBLES
- LA SENCILLEZ GENERAL

LO PEOR
- A LA LARGA REPETITIVO
- POCA PROFUNDIDAD
- IA DE LOS ENEMIGOS

RESUMEN
Sólo destaca el apartado gráfico ya que ofrece una jugabilidad algo monótona y un sistema de lucha sin muchos alicientes.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,5//10



En *Pitfall*, no todo el desarrollo del juego se reduce a saltos y plataformas.



Algunos saltos nos pondrán nerviosos.



Bonito paraíso para ir de vacaciones.



Procura que no se ahogue.

Una leyenda del videojuego de nuevo en acción

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **EDGE OF REALITY**
EDITOR: **ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.PITFALLHARRY.COM**
PEGI: **+3**

CUANDO las ideas nuevas y frescas escasean, el cine y los videojuegos suelen echar la vista atrás buscando «inspiración» en las viejas glorias, realizando *remakes* o adaptando clásicos.

Ya hemos visto en los últimos años como algunos clásicos han ido pasando de las dos a las tres dimensiones con más o menos fortuna. Esta vez le ha tocado el turno a *Pitfall*, cuyas versiones clásicas han sido incluidas en esta nueva entrega en forma de extras ocultos. *Pitfall* es un héroe con unos cuantos años a sus espaldas, ya que sus primeras aventuras tuvieron lugar hace unos 20 años. De nuevo en acción, esta vez tendrá que partir hacia la jungla en una expedición de rescate, tras estrellarse un avión con los exploradores a bordo.

Aún contando con los elementos clásicos de este tipo de juegos, *Pitfall* es un plataformas un tanto atípico ya que a pesar de incluir saltos, trampas y una dificultad digna de los juegos clásicos, trata de hacer pensar al jugador, incluyendo elementos de exploración y situaciones que no podremos resolver usando la fuerza. Como ejemplos sirve la forma de rescatar algunos de los exploradores perdidos: si uno está atrapado en una tela de araña, tendremos que buscar una antorcha para quemarla y conseguir liberarlo, pero al contrario de lo que podría pensarse, dicha antorcha no estará a la vuelta de la esquina. La dificultad se encuentra en un punto medio-alto, sobre todo por algunos saltos o por acostumbrarnos a calcular el tiempo cuando saltamos entre unos cocodrilos, aunque al lado de los juegos clásicos casi parece un paseo por la selva. Encontrar el equipamiento de *Pitfall Harry* será una de nuestras prioridades ya que no tendremos acceso a todas las zonas si no encontramos el objeto correspondiente. (un martillo para escalar hasta la zona helada, etc...), algo que nos llevará a viajar por multitud de niveles. Otras veces necesitaremos explosivos y en algunas ocasiones no tendremos claro en qué dirección debemos ir, lo que aumenta el componente de exploración respecto a otros títulos de plataformas.

Los distintos mundos que forman el juego están permanentemente conectados entre sí, lo cual nos obligará a explorar cuidadosamente hasta dar con los objetos necesarios mientras luchamos contra escorpiones, saltamos sobre cocodrilos y esquivamos todo tipo de peligros naturales. Esto conllevará viajes que no resultarán siempre del todo agradables ya que, aún disponiendo en algunas ocasiones de transportadores, no siempre nos dejarán en el lugar exacto y tendremos que volver a sortear los mismos peligros que antes hasta llegar al sitio deseado. Técnicamente destaca la calidad de sus animaciones, así como los reflejos y efectos de partículas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LA TIENDA SHAMAN
Durante el juego, encontraremos al personaje de Shaman, a quien podremos comprar energía, objetos e incluso aprender nuevos movimientos.



Encuentra los primeros Pitfall en la peligrosa jungla.

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Aunque todo se mueve de forma muy suave, en general no acaba de impresionar.

ESTILO
Demasiado genérico como para destacar sobre otros títulos del género.

ADICCIÓN
Un tanto soso para los expertos a este tipo de jugabilidad.

LONGEVIDAD
Varios caminos y algunos extras aseguran, al menos, horas de juego.

LO MEJOR
- + VARIEDAD DE ENTORNOS
- + MINIJUEGOS INCLUIDOS
- + INCLUIR LAS VERSIONES PREVIAS

LO PEOR
- - CÁMARA
- - TOTALMENTE EN INGLÉS
- - NADA SORPRENDENTE

RESUMEN
Es un juego que te aburrirá hasta el extremo o te resultará realmente entretenido, depende de tus expectativas.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

6,7 // 10


Las estacas son peligrosas. Recuerda, los gatos sólo tienen ¿nueve vidas?


Podría resultar lleno de color, pero te acabará doliendo la cabeza.

Si te ocurre esto, llama al 112.

Aquí hay gato encerrado...

EL GATO

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: MAGENTA SOFTWARE
DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
JUGADORES: 1
WEB: WWW.CATINTHEHATGAMES.COM
PEGI: +3

SE TRATA de un juego de plataformas de la vieja escuela, mezclado con sustancias alucinógenas, de modo que te parecerá que en cada vuelta que da, hay un montón de hombres vestidos de blanco cazando mariposas con una red.

Basado en la película de Mick Myers, del mismo nombre (que fracasó en Estados Unidos, por cierto), juegas como Cat, el malévolo gato que se cuela en una casa de los suburbios en un día lluvioso. El entrometido de Alec Baldwin, su vecino, quiere acabar con la fiestecita e intenta robar la magia del gato. Comienza la caza, mientras Cat intenta descubrir a Alec Baldwin y recuperar su magia. El cuarto de calderas es el nivel de fuego, la nevera es el nivel de hielo, el tocata es el nivel musical, y así hasta acabar. Es algo así como si cruzásemos *James Bond* con *Pandemonium*, dos buenos juegos, viejos pero muy respetados en su tiempo.

En este juego hay también algo de inventiva; no se trata de una simple licencia y de un intento de ganar dinero, que es justo lo que parece a primera vista. Con el uso de tu paraguas puedes atrapar a los enemigos dentro de burbujas, alimentarlas dentro de máquinas y convertirlas en súper burbujas capaces de aplastar barricadas metálicas. Cuesta mucho trabajo convertir unas burbujas en súper burbujas, e implica mucho planeamiento por adelantado, desandar lo andado en muchas ocasiones y cavilar siempre dos pasos por delante de uno mismo. Algunas máquinas se bloquean y algunas otras están fuera de tu alcance, y tendrás que ser tú quien atraviese ciertas zonas para desbloquear partes vitales de un determinado nivel.

A pesar del original diseño de los niveles, el juego resulta siniestro sin proponérselo. Se ha mapeado la cara tanto de Mike Myers como la de Alec Baldwin, lo que les da una apariencia descoyuntada y extraña cuando caminan. Baldwin es ruinoso, con su cabeza moviéndose en todas direcciones y una expresión fija en su cara. Terrorífico. Daría lo mismo que jugases con el hombre del saco.

De todos modos, el diseño de los niveles no es el único detalle de la vieja escuela en el juego. Gráficamente, desde luego, no es que pueda decirse que es un producto de última generación; se trata, más bien, de una reliquia que no debería tener sitio en una Xbox. Los controles son laboriosos y -afrontémoslo- es un simple juego de plataformas con desplazamiento lateral. Se ha trabajado algo el proceso de jugabilidad, pero, en el fondo, este programa está tan pasado de fecha que nos sorprende que no venga en un cassette.


¡Parece un tocata, pero te quiere muerto!

INFORMACIÓN ADICIONAL

LLAVES SECRETAS
Busca a Thing 1 y a Thing 2, los gemelos que poseen las llaves de niveles secretos. Lánzales una burbuja y obtendrás una de sus llaves.


Esta bestia está dentro de la nevera. ¿Quieres o no quieres liberarla?

XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Xbox ni se entera, pese a que el juego usa gran parte de su paleta de colores.

ESTILO
Es de locos. Captura al *Dr. Seuss* en todo su desquicie y te hará daño en los ojos.

ADICCIÓN
No pases demasiado tiempo jugando con él o acabarás viendo espirales mires donde mires.

LONGEVIDAD
Corta. Podrías ir desde la A hasta la B en un solo día sin problemas. Así es.

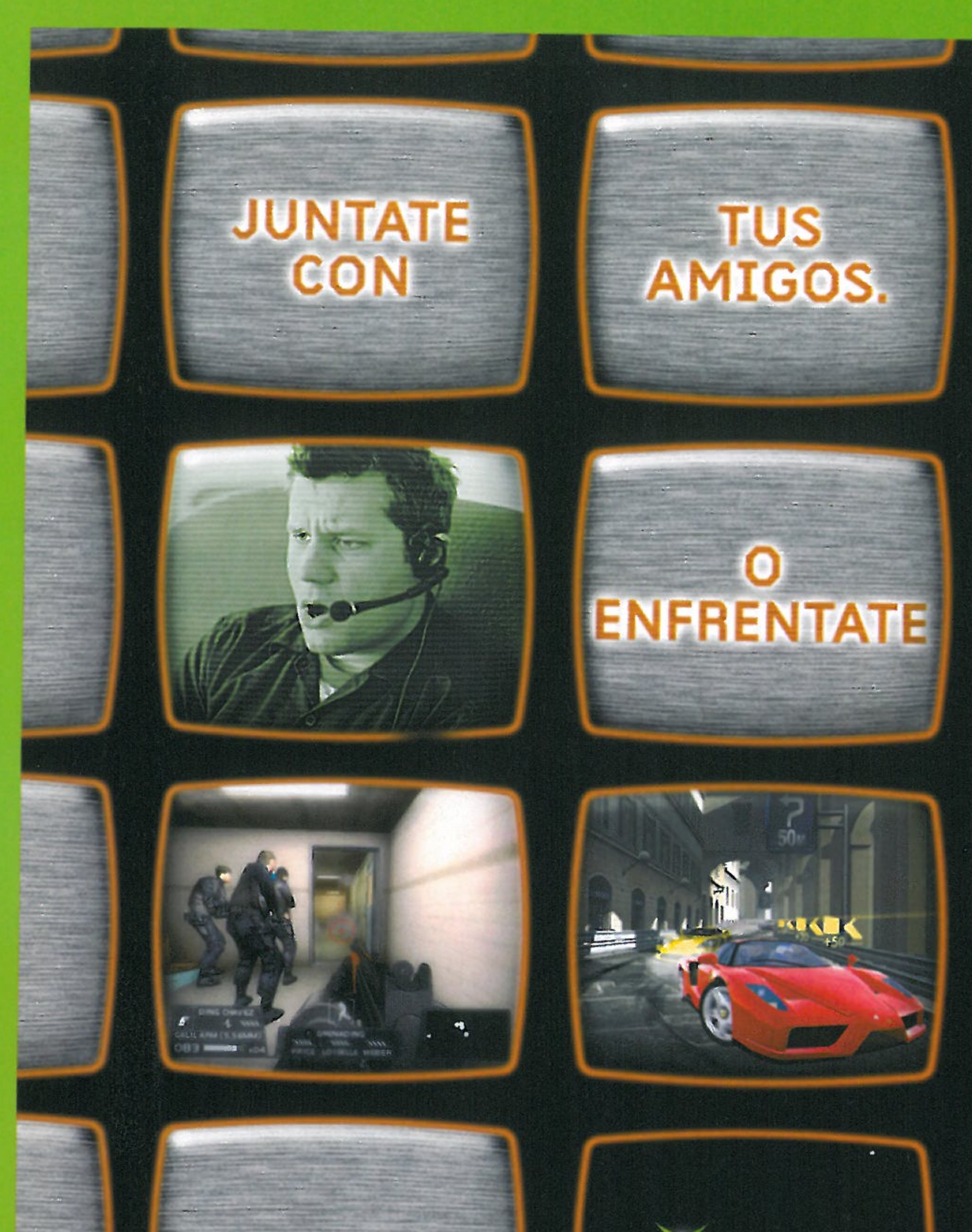
LO MEJOR
- LLENO DE COLORIDO
- FIEL A LA PELÍCULA
- TIENE ALGO DE INVENTIVA

LO PEOR
- MOLESTO DE JUGAR
- ALEC BALDWIN PARECE UN COLGADO

RESUMEN
Un juego de plataformas antiguo, extraño y escalofriante. Si lo juegas demasiado tendrás serios problemas.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

5.7 // 10


JUNTATE CON
TUS AMIGOS.
O ENFRENTATE
CON



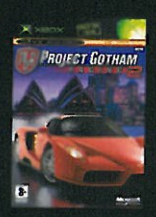

A ELLOS.




XBOX
LIVE
DOS MESES DE PRUEBA GRATIS.


GHOST RECON
ISLAND THUNDER


RAINBOW SIX 3


PROJECT GOTHAM


TOP SPIN


XIII


amped 2


XBOX
LIVE

PLAYLIVE

FISHER Y LOS BICHOS

EN REALIDAD nos referimos a los *bugs*, esos incómodos errores de programación capaces de arruinar una partida y, en algunos casos, acabar con la paciencia del jugador. Una indeseada especie más habitual de los juegos de PC que de los de consola, pero de la que no siempre es posible escapar. Que se lo digan a Fisher.

El nuevo juego del sigiloso espía contiene uno que afecta directamente a la experiencia de juego en *Xbox Live*. En concreto, cuando se selecciona la opción Optimatch tras conectarse al servicio *on line*. Esperar más de 15 segundos en la pantalla de resultados de la búsqueda puede provocar que el juego se cuelgue de forma indefinida, obligando a reiniciar el sistema. En cualquier caso, se trata de un *bug* que sólo aparece en ese caso y no durante las partidas *on line* o utilizando la función Quick Match. Ubi Soft ha reconocido estar al tanto del problema y para cuando leas estas líneas ya deberá estar disponible un parche que se instalará de forma automática al conectarse al servicio.

Y siguiendo con otra clase de bichos, el lanzamiento del esperado *Doom 3* se encuentra cada vez más cercano. La versión Xbox del juego será publicada poco después de la de PC, que debería estar lista en pocos meses. Según ha comentado Vicarious Visions, el anunciado modo cooperativo del juego será exclusivo de la versión para Xbox.



Live Noticias

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT

La secuela desarrollada por Epic, exclusiva para Xbox

SORPRESA, sorpresa. No tanto por el hecho de que Microsoft haya anunciado una secuela del shooter en primera persona *Unreal Championship*, sino por el novedoso enfoque que va a adquirir la veterana franquicia *Unreal* con este *The Liandri Conflict*. Quienes hayan jugado al primer *Unreal Championship* recordarán que se trataba, básicamente, de la versión Xbox de *Unreal Tournament 2003* para PC. Por suerte -o por desgracia-, *Unreal Championship 2* no tendrá nada que ver con el reciente -y brillante- *UT2004* para PC. Esto es otra cosa.

The Liandri Conflict se atreve a introducir un cambio sustancial en la filosofía de la serie incorporando el combate con armas blancas y la vista en tercera persona a las furiosas partidas *on line* que constituyen la base de la serie. Es decir, el jugador puede pasar de una vista a otra y emplear tanto armas de fuego como todo tipo de espadas, lanzas y similares en cualquier momento de la partida. Se trata de una dinámica de juego completamente nueva que convierte a este título en un punto y aparte dentro de la popular serie. Epic Games, desarrollador de los primeros y mejores juegos de la serie para PC -*Unreal* y *Unreal Tournament*- ha vuelto a tomar las riendas del universo *Unreal* con este juego que empleará un nuevo motor gráfico y será exclusivo de Xbox. Contará con dos modos juego *off line* -la habitual sucesión de torneos y una campaña con una historia más sólida de lo habitual- y admitirá hasta un total de ocho jugadores *on line*.

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict es sólo el primer ejemplo de la colaboración entre Epic y Microsoft que llevará al estudio a desarrollar cinco títulos exclusivos para Xbox. ¿Cuál será el siguiente? Desde luego, sería una excelente noticia que *Unreal Tournament 2004* también pasará a engrosar el catálogo de Xbox.





Live Noticia

HALO 2 EN XBOX LIVE

Bungie comienza el testeo del modo multijugador





SABEMOS que nuestros lectores están hambrientos de información sobre el juego más esperado en Xbox. La verdad, nosotros también. El problema es que Bungie hace las cosas a su manera, como siempre. Aunque la fecha de lanzamiento se encuentra cada vez más cercana, la información sigue llegando con cuentagotas. Las últimas novedades acerca de *Halo 2* han surgido en forma de imágenes. Bungie ha publicado recientemente las dos primeras pantallas correspondientes al modo *on line* de *Halo 2* que aquí os ofrecemos en todo su esplendor.

Hay que tener en cuenta que corresponden a una versión preliminar del juego y que, según el desarrollador, no muestra todas las características gráficas que *Halo 2* ofrecerá una vez terminado. Lo que no puede sonar mejor dado el magnífico acabado que presentan, especialmente en lo que concierne a los modelos de los personajes. *Halo 2* utiliza un nuevo motor gráfico y uno de sus aspectos más atractivos es la iluminación por píxel, motivo por el que las imágenes y videos *in game* publicados hasta la fecha presentan el aspecto que tienen, tan cercano a las tradicionales películas renderizadas.

Live Análisis


↑ Deporte de masas en EE.UU., apenas conocido en España.


↑ Este escenario sólo está disponible en el juego *on line.*



NHL RIVALS 2004

La mítica saga de hockey sobre hielo llega a XSN Sports

VEREDICTO LIVE

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

*****

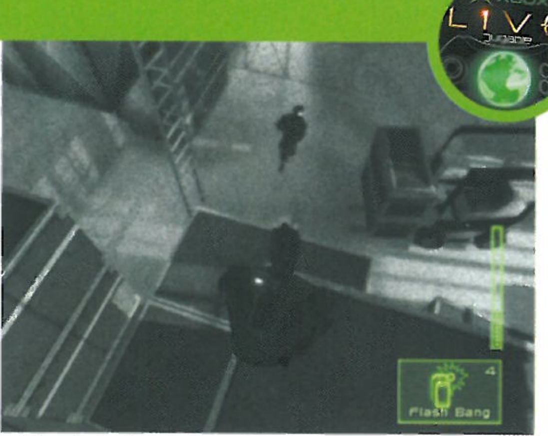
Un correcto juego de hockey con un as escondido para *Live*. Su singularidad es su mejor baza.

DADO el poco predicamento que el hockey sobre hielo tiene en nuestro país, es difícil que este título llegue a levantar grandes pasiones. Lo que no deja de resultar algo injusto para Microsoft. *NHL Rivals 2004* es un juego lo suficientemente sólido y accesible como para interesar a los aficionados a línea XSN Sports y tienen sus pequeñas particularidades que lo distinguen de los demás. Además de las habituales posibilidades que ofrece el servicio para organizar y participar en ligas, campeonatos y partidas 1 contra 1, *Rivals* presenta un exclusivo modo de juego *on line* llamado Pick Up Hockey que permite participar hasta seis jugadores en la misma partida. Además, la partida tiene lugar en escenarios naturales alejados de los estadios y las masas histéricas de público.

Rivals presenta un buen rendimiento *on line*, sin problemas de *lag* y con el *handicap* de la dificultad para encontrar jugadores de habla castellana.

Live Análisis

↑ El arma de los mercenarios es un potente fusil automático



↑ El espía es el equivalente de Fisher.



↑ Las partidas *on line* se desarrollan sin parones en la imagen.

Y ahora... algo completamente diferente

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

EN EL ANÁLISIS del mes pasado, comentábamos por encima la importante novedad que supone el modo *on line* de *Pandora Tomorrow*. Ahora podemos reafirmarnos. Sencillamente, no hay ningún otro juego de estas características. Y al original planteamiento hay que sumar el buen hacer de Ubi Soft con esta saga.

El modo multijugador admite partidas *on line* de 2 contra 2, 1 contra 1 o 3 contra 1. El caso es que el límite son cuatro jugadores e integran dos equipos: Espías *versus* mercenarios. Los primeros, que vienen a ser el equivalente del personaje Sam Fisher, tienen como objetivo neutralizar, sabotear o robar -según el modo de juego- los contenedores ND133 con el mortal virus protagonista de la campaña *off line*. Los mercenarios tratan de impedirlo. Hay ocho escenarios disponibles -distintos a los del modo individual-, a los que con toda probabilidad se unirán más en forma de contenido descargable a través de *Xbox Live*.

La novedad más significativa es que mientras los espías se juegan desde una perspectiva en tercera persona, los mercenarios lo hacen desde una en primera persona. Para no dotar de una ventaja excesiva a los últimos, el desplazamiento de la vista es más lento que en los shooters habituales. Un aspecto que resultaba frustrante en la campaña *off line* pero que aquí contribuye a una jugabilidad equilibrada. Ambos bandos cuentan con su propio arsenal de *gadgets*, distintos a los de Sam Fisher. Hay balas espía que se enganchan en el enemigo para transmitir su posición al radar del jugador, diversos tipos de minas y granadas, rifles electromagnéticos que neutralizan las cámaras de seguimiento y otros muchos más letales, modos de visión inéditos como el de detección de movimientos -véase recuadro *Puedes correr*- y el electromagnético -que revela la posición de los espías cuando recuerden a algunos de sus modos de visión especiales-, y más.

Pandora Tomorrow apuesta por el juego en equipo de forma que la comunicación oral se realiza entre jugadores de un mismo equipo. Aunque cuando un espía sorprende a un mercenario por la espalda y lo inmoviliza, también puede comunicarse con él. El modo *on line* del nuevo juego de Sam Fisher es tan satisfactorio como aparenta, a pesar de que él no aparezca por ningún lado. Está realizado con la misma solidez que su aventura para un jugador y perfectamente equilibrado, a pesar de las sustanciales diferencias entre los dos bandos. Es, en definitiva y recurriendo al anglicismo, un *must have*.

No hay ningún otro juego de estas características

Puedes correr...

...pero no esconderte

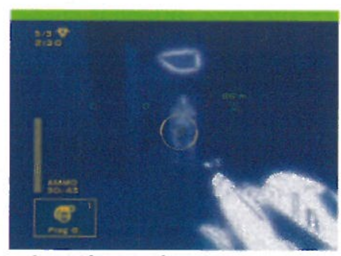
Los espías no son los únicos que cuentan con modos de visión especiales. Destacamos el modo detección de movimientos frente a la visión electro magnética.



↑ El espía se cree a salvo en la oscuridad. Cuando intenta moverse, una retícula sitúa su posición.



↑ Hay que andar despacio para evitar ser oídos.



↑ La visión termal permite ver a través de los muros.



Sin límites!!! Sin fronteras!!!

54g+
Up to 25% Faster

NO PONGAS FRONTERAS A TU CONSOLA "JUEGA SIN CABLES"
EL MUNDO A TU DISPOSICIÓN... ¿A QUE ESPERAS PARA CONQUISTARLO?



Características:

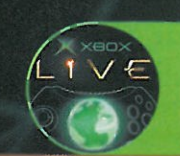
Fácil de usar
Configuración automática. Conecta el adaptador a tu consola Xbox con un cable Ethernet, enchúfala y automáticamente detectará el punto de acceso disponible. NO NECESITA DRIVERS!!

Máximo rendimiento
Incluye tecnología 54g+ con hasta un 25% más de rendimiento que otros productos del mercado

Compatible
Adaptador compatible con todos los dispositivos bajo estándares 802.11g y 802.11b. Permite conectarlo a cualquier dispositivo Ethernet: video consola, PC, MAC, Linux

www.usr.com

U.S.Robotics® Ready. Set. Connect.™






Live Análisis





↑ El universo *Magic* proviene de los juegos de rol de mesa.



↑ Conforme progresa el juego, las criaturas son cada vez más grandes y poderosas.

MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS

Live salva de la quema a la popular franquicia



AUNQUE el universo *Magic* es sobradamente conocido entre los aficionados a los juegos de rol de mesa y cartas, la franquicia todavía no ha conseguido dar el salto a los videoconsolas con un título capaz de situarla como una referencia para los jugadores. *Magic: The Gathering - Battlegrounds* quedaba tan sólo como un buen intento debido principalmente al incómodo sistema de control: afortunadamente, el juego es capaz de ofrecer mayores satisfacciones en su modo *on line*. No sólo por la diversión inherente al hecho de jugar contra oponentes humanos, sino por los añadidos recibidos en forma de contenido descargable.

El juego ha ido madurando gracias a los nuevos hechizos, brujos y monstruos que ha recibido desde su lanzamiento. *Magic* actualiza su contenido de forma automática al conectarse a *Xbox Live* y, aunque la base de jugadores es bastante más reducida que la de otros títulos de conducción o acción, los combates cuentan con la suficiente magia como para satisfacer a los seguidores del universo *Magic*.



****

Los nuevos contenidos han elevado el universo *Magic* a la estrategia en tiempo real.

Xbox Live - Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

Próximamente

Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Conker: Live&Uncut	Rare	Microsoft	Acción	Por confirmar
Dead or Alive Online	Team Ninja	Microsoft	*Beat-'em-up*	Primavera 2004
Full Spectrum Warrior	Pandemic	THQ	Acción táctica	Primavera 2004
FX Racing	Milestone	Por confirmar	Carreras	Primavera 2004
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Jade Empire	Bioware	Microsoft	RPG	Noviembre 2004
LMA Manager 2004	Codemasters	Codemasters	Deportes	Primavera 2004
Operation Flashpoint	Bohemia Int.	Codemasters	Shooter por equipos	2004
Painkiller	People Can Fly	Mindscape	Shooter en primera persona	Verano 2004
Race Driver 2: URS	Codemasters	Codemasters	Carreras	Primavera 2004
Richard Burns Rally	Warthog Sweden	SCi	Carreras	Primavera 2004
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Verano 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	LucasArts	Acción	Marzo 2004
True Fantasy Online	Level 5	Microsoft	MMORPG	2004

STARCRAFT: GHOST

RACE DRIVER 2: URS

ANÁLISIS DIRECTORIO



LA ELITE DE LA XBOX

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.

Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO 2	07	Carreras	5,5
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	*Snowboard*	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	*Snowboarding*	8,7
ANTZ EXTREM'E RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	*Beat'-em-up*	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas	8.9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9.0
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9.0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	8	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9.0
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	4	Fútbol estrategia	8.8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
COLIN McRAE RALLY 3	10	Conducción	9.0
COLIN McRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	*Shooter* en 1ª persona	8,5
COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	4	Plataformas	8,7
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD OR ALIVE 3	2	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9.5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8.5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	4	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FIFA 2002	4	Fútbol	9.2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0

Juego	ROX	Género	Puntuación
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Platafor-mas	8,5
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8.5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	2	Shooter	9.7
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	XXX	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8.5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	3	Plataformas / Skate	8.9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LINKS 2004	23	Simulador golf	8.5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8.5
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	*Shooter* espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MAX PAYNE	4	Acción	8.5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9.5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9.2
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8.5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	5	Carreras	9.1
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8.8
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8.7
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NHL 2002	3	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8.7
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de *mechs*	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0

AMPED 2
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING
BRUTE FORCE
BUFFY LA CAZAVAMPIROS
COLIN McRAE RALLY 3
COLIN McRAE RALLY 04
CONFLICT DESERT STORM II
DEAD OR ALIVE 3
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL
DEUS EX: INVISIBLE WAR
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES
FIFA FOOTBALL 2004
FUTURAMA
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE
HALO
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR
JAMES BOND 007: TODO O NADA
LINKS 2004
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE
MOTOGP 2
NBA LIVE 2004
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



Juego	ROX	Género	Puntuación
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2.1
PROJECT GOTHAM RACING	2	Conducción	8.9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9.3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8.8
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	*Shooter* en 1ª persona	9,2
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	Shooter en 1ª persona	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	9	Boxeo	8,7
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8.5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8.7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8.8
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	9	Survival horror	8.8
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8.5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9.0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPLASHDOWN	8	Carreras	8.5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	XXX	8,5
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9.0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SSX 3	22	*Snowboard*	8,9
SSX TRICKY	8	Snowboarding	8.9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9.5
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8.5





Juego	ROX	Género	Puntuación
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	*Shooter*	6,8
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9.1
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8.5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica	9.0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9.2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	3	Skateboarding	8.8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8.6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	*Skateboarding*	8.8
TOP SPIN	22	Deportes	9.0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VEXX	14	Plataformas	8.0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	*Shooter*	8,5



Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Hay problemas en Indonesia por culpa de un demagogo talentoso. Estados Unidos, como no, quiere meter baza en esta nueva guerra sin que se entere nadie, y eso quiere decir que van a necesitar los servicios de Sam Fisher. En este caso, lo que tú vas a necesitar es nuestra completa y exhaustiva guía para *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*.



Misión 1: Dili, Timor

La infiltración en los campos de la embajada sirve de tutorial. Brilla por su ausencia en este tutorial el famoso codazo de Fisher, cuya ejecución se reduce a una pulsación del gatillo derecho cuando el rival está cerca de Sam.

El tutorial finalizará cuando llegues al segundo campo de minas. Salta sobre la verja que hay al lado de la casa para superarlo sin problemas, y luego déjate caer. En el estrecho callejón que viene después, salta hacia el balcón elevado. Punto de control.

Desciende de la casa y métete en el río. Dispara a la luz que hay a un lado del puente y quédate quieto hasta que el vigilante se tranquilice. Avanza por el río hasta que veas un molino. Gira hacia la derecha y verás a un vigilante de espaldas. Agárralo e interrógalo; acto seguido, deshazte de él entre las sombras que hay al lado de la casa. Espera a que sus amigos vuelvan a entrar y luego utiliza el tubo de la pared para acceder a la embajada. Punto de control.

Utiliza las escaleras de los andamios para pasar al tercer piso de la embajada. Dobla la esquina del balcón y detente cuando oigas las órdenes de Lambert. Colócate con sigilo debajo de la ventana.

Al final del balcón, súbete a la tubería y, mano sobre mano, desplázate a lo largo del canalón hasta llegar al final del tejado. Déjate caer y pulsa A para balancearte hasta el siguiente balcón. Sube de nuevo, avanza a toda pastilla y déjate caer sobre el balcón de la estancia en la que están torturando a Douglas Shetland. Noquea a su guardián. Punto de control.



↑ «Ya me lo decía mi madre; búscate un contable...»



↑ Los botiquines te permiten recuperar energías perdidas.



↑ Si pulsas X o A, lo dejarás caer de forma instantánea.



↑ Cuando los vigilantes están ocupados, resulta más fácil darles esquinazo.



↑ Dispara a las tuberías para apagar el fuego en el sótano de Saulnier.

Ve hacia la derecha. Verás a un guerrillero en el balcón que hay entre penumbras. Revienta todas las luces de este pasillo y empieza a hacer mucho ruido al lado del final de la escalera. Tu objetivo no es otro que el de obligar a los tres vigilantes que hay en el salón frontal a subir la escalera ya que ahí te los puedes cargar uno a uno sin ser visto.

Desciende a la planta baja. Cuando llegues al pie de la escalera, avanza y gira a la izquierda, hacia el pasadizo medio escondido en la esquina. Abre la puerta doble si buscas un punto de control.

En el patio, colócate a la luz del foco. Cualquiera de los rayos de luz continúa a lo largo del patio, así que sigue a uno de ellos y todo irá sobre ruedas. Cuélate en la torre del francotirador por la puerta que hay en el otro extremo del patio, sube la escalera y, con la habilidad digna de un ninja, noquea al francotirador. Ingrid Karlthson está en el mismo piso; habla con ella y consigue un punto de control.

Utiliza la puerta que hay en la planta baja de la torre para volver al pueblo, donde dos vigilantes patrullan cerca de dos focos que debes apagar. Son criaturas de hábitos fijos, así que estudia su patrón de comportamiento y acaba con ellos. Destroza ambos focos y dirígete al muelle que hay al final de este camino. Sube a la balsa para completar esta misión.



↑ Liquida a todos los vigilantes que hay bajo un foco antes de reventarlo.



Misión 2: París, Francia

Este es el primer nivel con alarmas de tres tiempos. Si activas la primera, los enemigos se colocarán chalecos antibalas; con la segunda, se pondrán casco, y con la tercera se acabó la misión. Si avanzas un espacio corto por un nivel sin que te detecten, el estado general volverá a cero.

Al principio del nivel, baja por la escalera, dirígete al final del hueco, desenfunda el rifle y dispara al tipo del exterior entre ceja y ceja. Esconde su cadáver en uno de los huecos.

A continuación, emplea la escalera que hay en la parte trasera del vagón de metro para subirte al techo. Avanza a rastras hasta una trampilla abierta; antes de entrar, dispara a la luz del interior.

Hay dos vigilantes charlando al fondo de la vía. Espera a que acaben y avanzarán hacia ti. Noquea al que entre en el tren con el Bastón Aturdidor o con un método de muerte instantánea similar. A continuación, liquida a su compañero cuando se interponga en tu camino.

Custodiaban un punto de entrada al complejo criogénico, bloqueado por las llamas. Dispara a las válvulas del techo para apagar su ímpetu, avanza y otea la puerta del sótano con tu Cable Óptico. Cuando el vigilante de guardia de este almacén te dé la espalda, entra y liquídalo.

Junto al laboratorio hay un pequeño salón que conduce a un ropero. Punto de control. Revienta el cierre de la puerta del auditorio y escóndete en un rincón. Entrarán tres mercenarios y barrerán hasta la última pulgada de la parte iluminada de la estancia. Cuando se vaya su líder, espera a que uno se acerque a tu posición y



↑ Emplea gafas de visión nocturna y óptica a la vez a modo de Cable Óptico.

Por favor, cierra la boca

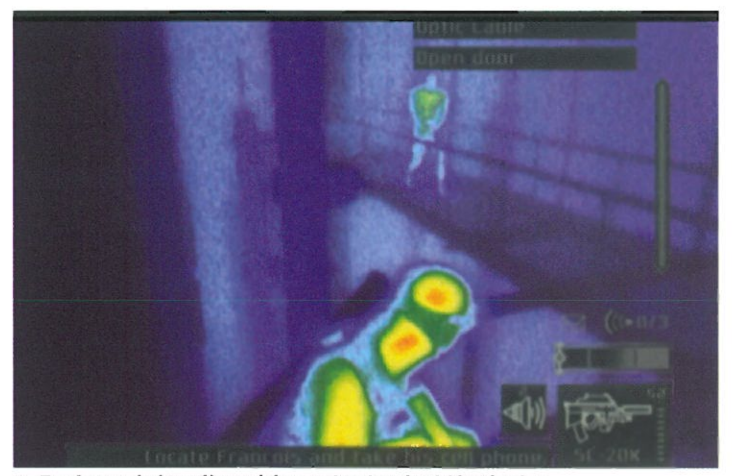


↑ Cuando alguien habla, lo más normal es que no mire. Si te topas con una conversación, aprovecha la distracción de los parlantes ya sea para alcanzar un rincón en sombras o para lanzar una granada de gas.




Sam debe esperar a que acabe la emboscada del auditorio.


Las cámaras de desviación son divertidas. Muy, pero que muy divertidas.



En el congelador, sólo podrás ver si activas la visión térmica.

liquídalo. Acaba con su compañero de forma similar, y luego sal por el congelador corporal.

Encontrarás a un par de mercenarios disparando a otro laboratorio informatizado. Pasa por la ventana y cárgatelos antes de que destrocen el ordenador de seguridad. Utilízalo a modo de punto de control y para dar inicio al contador de una bomba. Desde tu posición actual, dobla la esquina siguiente y te toparás con dos vigilantes que charlan. Deshazte de ellos con una granada de gas. Cuando el aire vuelva a estar limpio, revienta la cerradura de la puerta de la sala de calderas (la que tiene la pegatina amarilla). Desactiva la bomba, esconde los cadáveres y pasa por la puerta que hay al fondo del pasillo para subir un piso.

Sube por la escalera poco a poco para no activar el detector de movimiento que hay en el primer descansillo. Cuando llegues a lo alto, pasa por la puerta y revienta la luz del techo. Acudirá un vigilante, como mínimo, a investigar; atúrdelo y escóndelo en alguna parte. Tu objetivo no es otro que el de cruzar la puerta doble que tienes justo delante y, desde aquí, dirígete al laboratorio informático de la izquierda.

Procura esquivar las diversas cámaras que hay en el techo y gira a la derecha desde la puerta. Utiliza el ordenador a instancia de Grim y descubrirás el código de la puerta que hay al fondo del pasillo. Ábrela y entrarás en la sala MRI; punto de control.

Hay un foco que apunta directamente a la puerta de salida. Reviéntalo y silba para atraer la atención del centinela. Noquéalo y descubrirás que custodiaba otra escalera.

Destruye la cámara de seguridad que hay en el primer rellano y luego avanza poco a poco para no detonar la mina de la pared. Pasarás al vestíbulo del complejo, que está custodiado por dos vigilantes más. No te costará demasiado separarlos y neutralizarlos (una Cámara de Distracción te irá de perlas).

Utiliza el ordenador que hay en la mesa frontal para obtener el código de la sala de Almacenamiento. Punto de control. Activa la visión térmica en cuanto entres en el congelador para que te resulte más fácil avanzar entre la niebla. Hay una torreta armada justo detrás del artilugio cilíndrico. Desactívalo con el terminal que tiene al lado. O, mejor aún, colócate con sigilo a la espalda del mercenario y liquídalo.


El picnic de los picnics fue incluso mejor de lo que lo habían planeado.

La puerta trasera del congelador está cerrada. Reviéntala y accederás a una pasarela que transcurre por encima de los tanques de freón. Ni se te ocurra tirarte; ocúltate entre las sombras y silba para llamar la atención de uno de los vigilantes. Con la visión térmica activada, deshazte de él y utiliza el rifle de francotirador para cargarte también a su colega.

Cruza la puerta siguiente para pasar por un punto de control, y de ahí al hueco de mantenimiento del tejado tras encaramarte por la librería.

El tramo siguiente puedes cruzarlo de dos formas; ambas dependerán del trato que brindes a Francis Coldeboeuf. Para que siga vivo, cárgate a los tres hombres que hay en el exterior de la cámara; una granada de gas bastará. A continuación, y después de robarle el móvil, regresa al hueco y dispara a la válvula que hay en el suelo, al lado de los cadáveres de los terroristas. Desactivarás el conducto de vapor del hueco y podrás acceder a la puerta de salida del complejo, y también a Coen. Misión cumplida.

También puedes dejar solos a los terroristas, birlar el teléfono a Francis, regresar al hueco y esperar a que explote la bomba con temporizador. Morirán todos menos tú y el radio de acción desactivará el vapor. Lambert se volverá loco pero tú habrás completado la misión.



Misión 3: París-Niza, Francia

Entra en el vagón del equipaje cuando veas al conductor, sílbale. Cuando acuda a investigar, atúrdelo.

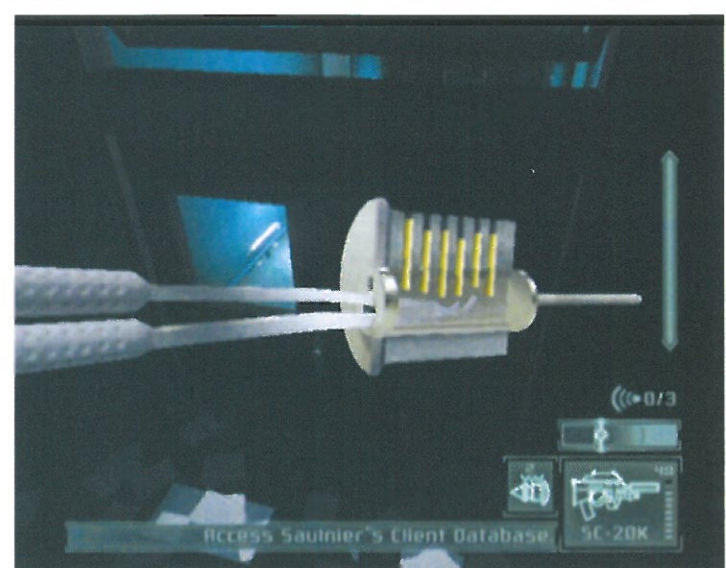
Accede a la parte inferior del tren por la trampilla del suelo y avanza hasta llegar a un punto de control. Pasa por una segunda trampilla que conduce a una pequeña estancia del coche de pasajeros. Sube, abre las puertas laterales con el panel de control y sal al pasillo. Gira a la izquierda y avanza hacia la puerta antes de que el terrorista te vea.

Sal al lateral del tren. Espera a que todos los pasajeros hayan acabado de mirar por la ventanilla y avanza cuando miren hacia otro lado. Es la parte más complicada del juego, y tal vez tengas que realizar varias intentonas.

Completado el mal trago, entra de nuevo en el tren y sigue avanzando. Punto de control. Espera a que el conductor salga y sal al pasillo. Ignora al pasajero chillón y busca a Soth. Está en la cabina 18.

Tras charlar con Soth, emplea su portátil para continuar la persecución. El truco, cuando llegues al vagón restaurante, consiste en desplazarte entre las sombras con sigilo para que el gorila de Soth no se percate de tu presencia. Utiliza tu micro láser para pillar la conversación de Soth y luego ocúltate tras la barra hasta que se pire el guardaespaldas.

Silba y acudirá un tipo a ver qué pasa. Noquéalo, esconde el »



Esta válvula desconecta el conducto de vapor.


Gracias a una granada de gas, te has deshecho de tres a la vez.


La palanca revienta cerraduras.


Bueno, algo así era inevitable.


↑ Puedes hacer cualquier cosa al lado del helicóptero.

cuerpo y sigue avanzando. Punto de control. Cruzarás un par de vagones más sin sobresaltos, pero cuando Lambert te diga que han volado tu escondrijo, da media vuelta y espera. Un pistolero irrumpirá por la puerta; mátalo y sube al techo del vagón propulsor por la escalera. Da un minuto a Coen y luego corre hacia su escalera de cuerda. Misión cumplida.



Misión 4: Jerusalén, Israel

Habla con Coen y sube la escalera. Avanza por las calles de Jerusalén, estudiando los patrones de las patrullas policiales y actuando en consecuencia. Lo difícil vendrá cuando llegues al parquecillo en el que dos rabinos mantienen una conversación ya que el poli de esta zona se paseará por las sombras. Espera a que se largue y luego sigue avanzando.

Si no te quieres complicar la vida, trepa por el canalón que hay en un rincón del parque, aunque debes saber que los rabinos pueden verte. La tubería conduce a una tirolina que puedes seguir a lo largo de toda la calle. Fisher se agarrará a una cornisa; avanza hacia la izquierda, dobla esquina y déjate caer detrás de una de las pilas de cajas. Ten cuidado con las patrullas policiales y entra en la tienda.

Baja por la escalera hasta un punto de control y dispara a los dos ladrones. Saul te recompensará con su SC-20K y algo de munición. Vuelve a subir la escalera, cruza la plaza y regresa a la calle.

Verás que dentro de un edificio hay un poli que habla con un hombre. Espera a que el madero se largue y luego corre en esa dirección. Cuando oigas la conversación de dos polis un poco más adelante, ten por seguro que a continuación encontrarás un punto de control. No los interrumpas; trepa por el canalón hasta el tejado, crúzalo con sigilo y entra por la ventana. Pasa al lado del tipo que duerme y utiliza la otra ventana abierta para regresar a la calle.

A continuación, lo único que debes hacer es dar esquinazo a los polis y no parar hasta la iglesia. Cuando veas la cristalera azul, gira a la izquierda y trepa por el canalón que hay en el hueco de la pared. Te conducirá al tejado, lugar en el que puedes seguir la tirolina hasta la plancha que hay al otro lado de la calle. Baja en rappel por la pared hasta llegar a un punto de control en el que te encontrarás con Dahlia Tail.

No te va a resultar fácil seguirla. En primer lugar, noquea al poli y a los dos civiles de esta calle, y luego deja que sea ella la que distraiga al siguiente poli. En el mercado, ocúltate en las sombras de la izquierda y deja que Dahlia cruce la calle central bien iluminada del bazar. Encontrarás a dos musulmanes que rezan detrás de una arcada de piedra; observa su oración y cuando hagan una reverencia, sigue avanzando.


↑ Por suerte, los polis de Jerusalén son muy predecibles.


↑ No te preocupes por este tío. No puede verte.


↑ «Juguemos un poco: ¿qué brazo prefieres que te destroce primero?»


↑ Se está haciendo la dura. De verdad. No le hagas ni caso.


↑ Deja que Dahlia distraiga a este poli, y así no disfrutará de tu descenso.


↑ Como lo lees: está viendo los créditos de este juego.

Al final de este callejón, déjate caer al lado de la escalera antes de que el poli pueda verte. Espera a que te dé la espalda y continúa con la persecución de Dahlia por otra calle bien iluminada plagada de tramos en sombras y oficiales de policía. Al fondo de esta calle, Dahlia de deshará de un poli. No te olvides de ocultar su cuerpo.

Vuelve a hablar con Dahlia; punto de control. Accede al espacio iluminado que hay bajo la arcada y descubrirás que en la calle oscura que hay al lado de la pared trasera se abre un callejón. Un poli asomará la nariz en cuanto te acerques. Deshazte de él y trepa por el canalón del callejón hasta llegar a un piso. Sus moradores miran la tele de modo que, sin hacer ruido, procede hasta la ventana abierta. Desplázate por la cornisa exterior y baja a la calle haciendo rappel.

Manténte en las sombras y deja que Dahlia sea la que avance. Un poli saldrá de la nada y hablará con ella. Cuando Dahlia se haya esfumado, noquéalo y vuelve a seguirla. Puedes explorar el edificio abandonado que hay al lado del almacén para recabar munición especial. Acto seguido, baja con el ascensor.

No te costará demasiado completar la misión si mantienes con vida a Dahlia. Ten en cuenta que liquidar a un par de francotiradores es mucho más fácil que dar esquinazo a todos los polis.

Punto de control. Desenfunda tu rifle en la bajada y dispara a los dos tipos que hay en la entrada del laboratorio. Llegará un tercero a la carrera: no dejes que te vea y espera hasta que puedas verlo.

Baja la escalera con gran estruendo y acudirán dos terroristas a investigar. Cárgatelos nada más llegar y luego asoma por el resquicio de la puerta que custodiaban. Verás que se acerca un tercer terrorista: mátalo.

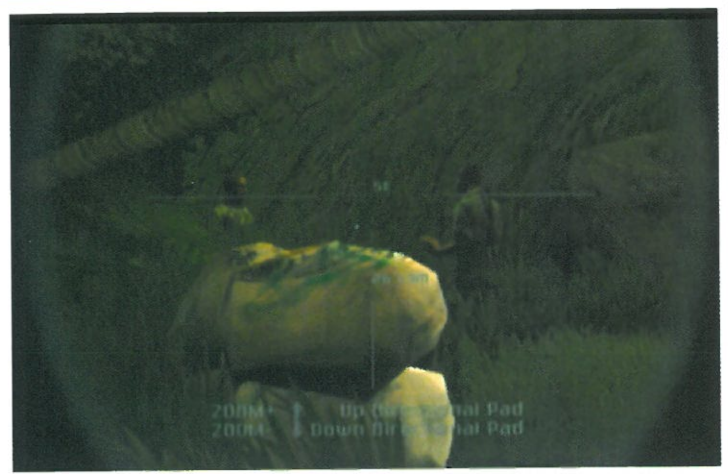
Desde ese punto, vira a la izquierda y llegarás a una armería en la que dos hombres están sentados alrededor de una mesa repleta de munición. Liquídalos, saquea el lugar y vete por la otra salida. Pasa por la puerta que queda a la dere-

Dahlia



↑ Lambert te ordenará que dispares a Dahlia Tail justo antes de que el ascensor descienda. Su destino determinará lo que vas a encontrar en tu periplo hacia la salida del laboratorio. Si sobrevive, tendrás que liquidar a unos cuantos francotiradores. Si muere, cuatro polis patrullarán por la zona.

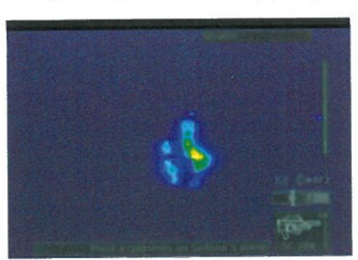




↑ Espera a que acaben estos tipos, y tendrás una mina menos que esquivar.



↑ Sigue a Soth, sigue a Seth, sigue a Dhalia, sigue a Sadorno... ¡Qué originalidad!



↑ Con la visión térmica descubrirás los detonadores del Campamento Kundang.



↑ Espera a que los mecánicos se separen para entrar en el hangar.

cha del pasillo y llegarás al laboratorio. Encárgate de los dos vigilantes y recoge la ampolla que hay sobre el mostrador. Punto de control.

Para salir bien parado en tu huida, sigue nuestro consejo: desde la puerta del laboratorio, gira a la izquierda, pasa por la puerta y vuelve a girar a la izquierda. Aparecerás en un pasillo muy largo; al final hay un terrorista del que debes deshacerte con tus dotes de francotirador. Como por arte de magia, aparecerán unos cuantos más.

Estaban custodiando un segundo ascensor, el cual te devolverá a la calle. La suerte de Dalia determinará lo que encuentres en este punto: sea lo que sea, reúnete con Coen para completar la misión.



Misión 5: Campamento Kundang, Indonesia

Habla con Setland y utiliza su tirolina para acceder al campamento. Deshazte de los dos vigilantes y espera a que finalice la conversación que se lleva a cabo al lado del campo de hierba. Por último, despacha al borracho.

Con tu visión térmica descubrirás los haces-trampa que hay sobre la hierba, aunque son muy pequeños. Avanza poco a poco, desactívalos siempre que puedas y ten cuidado con el guerrillero que patrulla a medio camino. («Hey, Ross, patrulla por el campo de minas. Muchos enemigos... en el campo de minas.»)

Al final llegarás al hangar en el que ocultan el avión de Sadorno. Punto de control. Espera a que los mecánicos acaben de hablar y, acto seguido, cuélate en el interior, gira a la izquierda y sube por la escalerilla. Apaga las luces desde la caja de empalmes y dispara a los mecánicos. Procura esconder sus cuerpos, planta los explosivos y deshazte de un tercer vigilante que entrará por la puerta frontal.

Sal por dicha puerta. Cuélate por el portón abierto y deslízate entre las sombras de la derecha. Te toparás con un soldado: cárgatelo y luego silba a su compañero. Tendrás que abrir la puerta con el interruptor que hay en la cabina de control. Punto de control.

Avanza a hurtadillas por un lado de la calle, detrás del acero ondulado, y espera a que un guerrillero se acerque acompañado por un perro adiestrado. Los perros no pueden dar la voz de alarma, pero su rapidez supone una amenaza seria. Si van acompañados por algún humano, como en este caso, mata primero al bípedo. El perro se quedará a su lado el tiempo suficiente como para que puedas liquidarlo.

Dos guerrilleros más patrullan por la zona de cabañas que hay en las afueras del poblado de Sadorno. Atráelos y cárgatelos y luego clava un balazo en el entrecejo del vigilante de la torre. Sube a ella y utiliza la tirolina para pasar al otro lado del muro. Punto de control.

Espera a que el gentío se disperse. Liquida al tipo que comience a patrullar por el patio y sube al balcón. A partir de ahí, sigue a Sadorno tomando todas las precauciones posibles.

Coloca una cámara oculta para grabar la conversación de Sadorno. Cuando se vayan, dejarán a un vigilante de guardia. Dales un minuto antes de encargarte de él. Cruza con sigilo la casa del alado (más sombras, menos vigilantes, más escondrijos), y sigue a Sadorno hasta llegar a otro punto de control dentro de un pequeño dormitorio.

Revienta la bombilla y silba para atraer al siguiente vigilante. Cuando hayas ocultado su cadáver, utiliza la mira de tu rifle para eliminar al que queda en el otro extremo del patio, y también al perro que hay dentro del garaje.

Este garaje está conectado con una pequeña estancia iluminada por un televisor. Escucha la conversación de Sadorno y, cuando se haya ido, dispara a la tele. Despacha al primer vigilante que entre y luego clava un balazo en el entrecejo al segundo desde la puerta. El segundo vigilante custodiaba un almacén, en cuyo interior hay una escalerilla por la que debes bajar hasta llegar a un ascensor. Punto de control.

Noquea a los dos guardianes del laboratorio y pasa por la puerta que hay al lado de las tinajas. Silba para atraer a los científicos y a los soldados, de uno en uno, y luego sube con sigilo la escalera para encargarte del resto.

En la sala de calderas, pégate a la pared y cuélate por detrás de la tubería para llegar hasta la zona en penumbras; silba unas cuantas veces para que irrumpan un par de soldados desde la estancia contigua. Cuando los hayas eliminado, habla con tu contacto, Arsul, y emplea su código para abrir la puerta siguiente. Punto de control.

Sube por la escalera, sal al exterior y dobla la esquina. Cuando los dos soldados dejen de hablar, gaséalos, esconde los cuerpos y utiliza una bengala para distraer a la torreta que hay al lado.

Si vuelves a entrar te pondrás a tiro. Desde la puerta, gira a la derecha, salta sobre la cornisa y avanza por la tubería del techo para superar a todos los vigilantes. Déjate caer al lado del saco de boxeo y sigue avanzando.

Ya casi pillas a Sadorno. Hay un par más de vigilantes y una torreta custodiando la entrada principal de su villa; los patios están iluminados por un foco. Sin embargo, como en dichos patios sólo hay dos vigilantes, no te costará demasiado proceder.

Utiliza el código de antes para entrar en la casa de Sadorno. Punto de control. Sadorno está en el estudio que queda a la derecha. Espera un par de minutos: saldrá una vez y regresará durante unos instantes antes de salir de nuevo. A continuación, dispara a la cámara que hay sobre la puerta. Utiliza el portátil de Sadorno y luego regresa al pasillo que hay nada más salir del estudio.

Cruza toda la villa y conduce a una »



↑ Esta es la única manera de cruzar la galería de tiro sin luchar.

puerta trasera. Cuando la abras, no te muevas hasta que los guerrilleros empiecen a disparar a otra persona. Lo único que debes hacer es correr en línea recta; de este modo completarás la misión.



Misión 6: Komodo, Indonesia

Los pájaros activarán un control de tierra. Pasa por completo y cuando el guerrillero se dé la vuelta, cuélate en la cabaña. Conduce a otro patio con una segunda torre láser, de modo que no mates a ningún soldado. Mejor dispara a la farola y silba para que los vigilantes acudan a investigar; corre hacia la siguiente cabaña mientras miran para otro lado.

Encontrarás una zona de picnic. Pégate a la pared de la derecha y entra en la cabaña. Dispara a la luz del techo para que nadie pueda verte, y camina poco a poco para no despertar a los guerrilleros. Lo más probable es que uno de los tipos que hay en la mesa del exterior se acerque a curiosear, aunque no te supondrá ningún problema.

Busca un pequeño callejón que hay al lado de una de las casas y ejecuta un salto con las piernas en cruz para encaramarte. Aparecerás por encima de un guerrillero que mira la tele. Baja sin alertarlo y sal por la puerta trasera. Espera a que el soldado deje de disparar, sigue avanzando y desconecta el generador. Aguarda en las sombras y, al final, ambos soldados volverán a entrar para ver la tele. Pégate a la pared y desconecta la torreta que hay al lado del almacén. Dentro no parece haber nada, pero gracias a las gafas térmicas descubrirás rayos láser invisibles. Esquívalos y baja por la escalera.

A continuación, baja en el ascensor (punto de control), y liquida a los dos vigilantes que hay en el exterior de la sala de control. Cuélate e interroga al técnico. Si pulsas A al lado del panel de control mientras lo agarras, también podrás utilizar el ordenador y, de este modo, emerger el submarino. Interroga de nuevo al técnico para que responda al tipo que pregunta por la radio. A continuación, derríbalo y deshazte de él.



Es más fácil pilotar la góndola si te cargas primero a los francotiradores.

En el cubículo del submarino, liquida al primer vigilante, avanza a hurtadillas y dispara a la bombilla que hay en el techo de la góndola. Antes de entrar, tendrás que matar a dos soldados que blanden linternas antes de que sean ellos los que te despachen.

La góndola te conducirá a otra pasarela que hay sobre el submarino. Dispara al vigilante, baja por la escalera y prosigue hasta el interior del submarino.

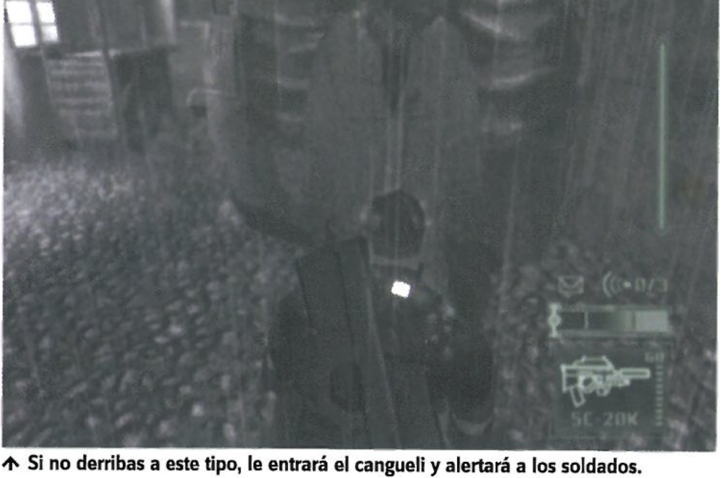
Avanza, noquea al primer soldado y cruza con sigilo el cuartel. Baja por la escalerilla y haz un poco de ruido para atraer al tercer soldado. Noquéalo. Cruza el pasillo desbarajustado, escóndete y espera a que un coronel entre en la estancia. Hazlo prisionero y utiliza su cara para abrir la puerta de la sala de control. Liquídalo y aguarda un segundo. Uno de los dos tipos de la sala de control se largará. Derríbalo, entra y cárgate a su amigo.

Felicitaciones. ¡Acabas de convertirte en propietario de un submarino! Utiliza el ordenador que hay en un rincón. Abrirás una puerta en el pasillo exterior, por la que podrás salir del pasillo y hacer descender un nuevo puente levadizo. Por ahí debes dirigirte al punto de extracción.



Misión 7: Jakarta, Indonesia

Baja a la calle y espera a que el samaritano se desprenda de su llave Allen. A continuación, asalta de forma brutal al tipo que la ha recibido, y silba al soldado que hay al final de la calle. Cárgatelo, y también a los tres soldados que hay en la calle siguiente.



Si no derribas a este tipo, le entrará el cangueli y alertará a los soldados.

Sube por la escalera de la plancha en construcción hasta el tejado, donde encontrarás una tirolina. Con ella llegarás hasta un balcón que hay al otro lado de la calle. Desde ahí, deslízate por el poste. Punto de control.

Ahora empieza la verdadera diversión. Sin emplear la visión nocturna, liquida a esos dos matones, esconde sus cuerpos y baja por la calle. Al lado de la rejilla del alcantarillado humeante encontrarás un trozo de valla que ha sufrido un acto vandálico. No tiene pinchos, así que podrás pasar por encima.

En el parque encontrarás una boca de alcantarilla iluminada. Desciende.

En las cloacas hay dos vigilantes y una cámara de seguridad, así que ándate con ojo. La escalera que hay en el extremo opuesto conduce a un patio que hay en el exterior de la emisora de televisión (punto de control); ahí, un francotirador controla dos reflectores ya que están minando el suelo. Debes escurrirte de sombra en sombra y utilizar la visión térmica para esquivar las minas enterradas para cruzar este tramo.

Pasa por encima de la valla y accede al recinto del transformador; abre la puerta de la oficina poco a poco. Hay un vigilante de espaldas: encárgate de él y llama la atención de sus dos colegas para brindarles el mismo tratamiento.

Desde esta oficina, gira a la izquierda y sal al exterior de la emisora. Descubrirás un espacio estrecho por el que puedes trepar mediante tu habilidad para saltar con las extremidades pegadas



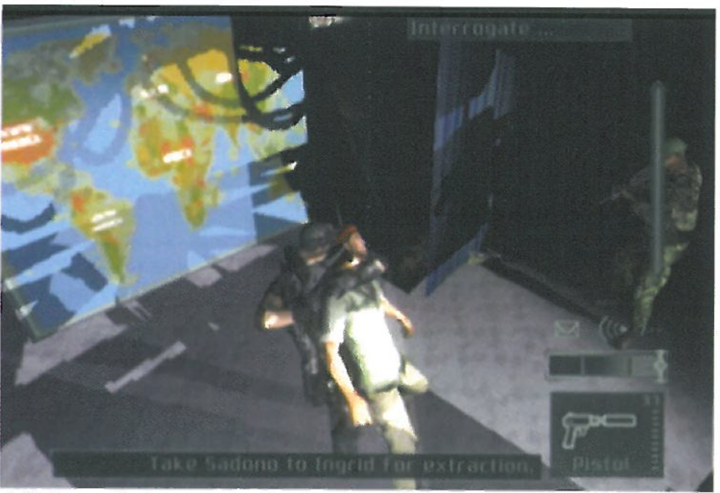
Apaga el estrépito de la claraboya.



Pasa por encima de los vigilantes.



Por fin Sam Fisher puede vengarse de su apoyo logístico.



Si tienes a Sadorno en tu poder, es como si llevaras protección antibalas.



a la pared. No pares hasta llegar al tejado. Gracias al cristal de una claraboya y a un pequeño palo podrás pasar al interior. Acto seguido, neutraliza al último vigilante y sube en el ascensor. Punto de control.

Cuando salgas del ascensor, gira a la izquierda y espera a que se piren los dos vigilantes. Cruza por la puerta doble y busca otro espacio angosto a tu derecha. Emplea la técnica de antes para llegar al conducto de ventilación. Si lo atraviesas, accederás a la fila superior de asientos de un estudio de sonido. Silba y los vigilantes acudirán, de uno en uno, a su cita con tu mala leche.

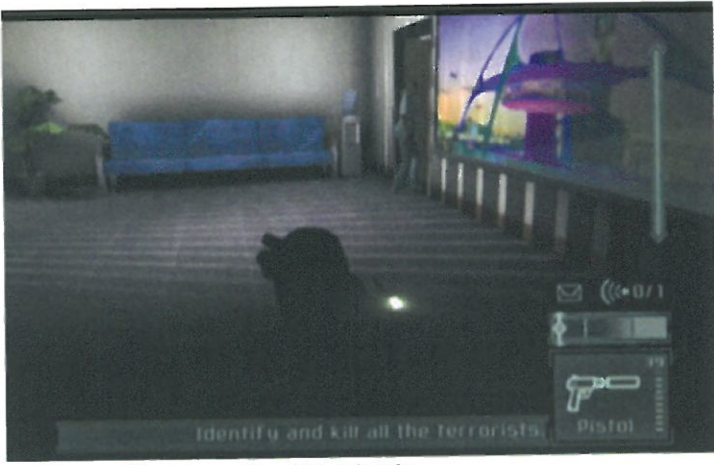
Hay una puerta detrás del estudio. Haz una pausa, observa con tu Cable Óptico y oirás una breve conversación. Espera a que el soldado se vaya, cuélate en la estancia de la izquierda y neutraliza al soldado. Ingrid está al otro lado del estudio de grabación; habla con ella para conseguir un punto de control.

Sigue a Ingrid, pero espera detrás de la puerta a que se ponga a charlar con los vigilantes. A continuación, abre la puerta, gira a la izquierda y desactiva la torreta. Debes seguir hasta el final de este pasillo, lugar en el que te espera otro vigilante ajeno a su pronta despedida. Cuando vuelvas, Ingrid se habrá ido y los vigilantes del salón habrán vuelto a ocupar sus puestos. Estás justo detrás de ellos. Haz lo que creas que tienes que hacer, pero sobre todo ocúpate de la cámara de seguridad que hay sobre la puerta por la que vas a entrar.

Sigue la ruta de Ingrid, desactiva la torreta que encuentres en tu avance y al final descubrirás que te ha abierto una puerta. Recibirás un mensaje de Lambert que presagia un tiroteo nada más y nada menos que con cuatro hombres. Deshazte de ellos, y también del quinto terrorista, que suele esperar en la recepción. Punto de control.

Dispara al cartel de neón que hay al fondo del pasillo, en el exterior del estudio de televisión, y cárgate la cámara que queda justo encima. Ahora puedes pasarte por el bar y deshacerte de los dos vigilantes que hay en su interior. Trepa por la tubería hasta llegar al conducto de ventilación descubierto. Punto de control. Saldrás por un balcón que hay sobre Sadorno.

Aquí prima la velocidad. Déjate caer al lado de una puerta cerrada y deslízate hasta colocarte a la espalda de Sadorno. Ocúltate en las sombras que proyectan las cortinas y acércate hasta que puedas tomarlo como rehén. Hecho esto, estás a salvo. Estampa su cara contra el escáner de retina de la puerta que antes estaba cerrada, arrástralo hasta el tejado y habla con Ingrid. Misión cumplida.



↑ Espera, y al final el conserje saldrá de la sala.


↑ Una bombilla rota y una tubería pueden conducirte a una pasarela.


↑ Espero que lleves varias cargas aerodinámicas, porque las vas a necesitar.



Misión 8: Los Angeles

Espera a que llegue el camión, trepa por la valla y salta a la caja. Una vez en su interior, silba, y cuando acuda a investigar, noquea tanto al vigilante como a su perro.

El primero de nuestros terroristas es el guardia de seguridad que está en la cabina. Cuélate sin que te detecte, interrógalo y, por último, mátalo. A continuación, entra por la puerta que hay al lado de la cabina. Punto de control.

La mujer que limpia las paredes del salón entrará en el lavabo al cabo de un minuto. Cuando el vigilante que hay al otro lado de la sala te de la espalda, sigue a la mujer, noquéala y trepa hasta el sistema de ventilación. Déjate caer en la zona de equipajes. Destruye las bombillas necesarias para apartar a los terroristas de los civiles y eliminarlos. El tercer terrorista está en la oficina, en el balcón de la segunda habitación; también encontrarás el segundo punto de control nada más salir.

En la cinta del equipaje, revienta la luz que hay sobre el carril de la derecha. Ahora puedes trepar por la tubería de la pared hasta la pasarela y esquivar al civil. Avanza por la cinta hasta el final y luego salta a la siguiente. Aquí tendrás que ejecutar un disparo muy complicado; se trata de un par de cargas aerodinámicas a través de la ventana abierta para cargarte al vigilante. La cinta se acaba en una vía muerta, al lado de una escalera. Sube y pasa por el punto de control.

Sigue a los terroristas por la sala de espera, pero ponte a cubierto en la pasarela. Ten cuidado con los civiles y avanza sólo cuando no estén mirando. Tendrás que usar el ordenador de la taquilla de venta de entradas para conseguir el código de la puerta (5325).

Silba al terrorista y liquídalo. A continuación, interfiere la cámara que hay al final del pasillo y accede a las oficinas. El último hombre de Soth hace ver que es un empleado; espera a que el tipo del teléfono acabe y, acto seguido, el terrorista saldrá para llamar a Soth. Ve tras él, sométELO a interrogatorio y cárgatelo.

Cruza de nuevo la oficina hasta llegar al vestíbulo. Si te esperas, los vigilantes saldrán y te darán la espada. Por muy tonto que parezca, colócate delante de la ventana, entre los vigilantes y los civiles, y sal por la puerta.


↑ Deja que el empleado ponga al descubierto al terrorista.

A continuación, baja por la escalera mecánica y utiliza los binoculares y la visión térmica para distinguir a Soth entre la multitud. Ya estás a punto de lograr tu objetivo.

Interfiere la cámara que hay en la esquina del pasillo del ascensor y procede al ascenso. Punto de control. Cuando el ascensor se detenga, abre la trampilla de emergencia y sube al techo del coche. Accede a la viga que hay al fondo del otro elevador de coches a través de los cables, y luego agárrate al siguiente manojo. Da media vuelta, de modo que encares el elevador, y deslízate hasta que llegues a otra cornisa. Tienes un cable justo detrás; agárrate y trepa. Podrás asirte al tejado del siguiente elevador de coches, y de este modo encontrarás el espacio angosto del que hablaba Grim.

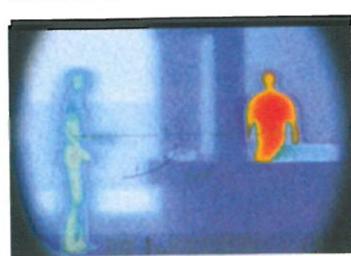
Recarga. Esta parte es muy, pero que muy difícil. Debes liquidar a los tres terroristas que tienes por encima, subir a su pasarela y desactivar la bomba. Cuanto más puedas acercarte, más fácil será, pero el personal de seguridad que hay en el suelo y las gafas de visión nocturna de los terroristas no van a permitir que te vayas de rositas.

Así pues, cuando salgas del espacio angosto, pégate a la pared y avanza hacia la izquierda, huyendo siempre de la luz. Sube por la escalera, activa la visión térmica y mira hacia arriba. Con un poco de habilidad, podrás matar a los tres terroristas en unos diez segundos. A continuación, vuelve a la pasarela y corre como alma que lleva el diablo. Si matas a algún terrorista, o bien si alguno te detecta, se activará un contador de un minuto. Si se agota, la bomba explotará y Los Angeles se convertirá en un páramo desolado sin rastro de Kobe Bryant, Tom Cruise y demás angelinos célebres.

Desde el espacio angosto, corre en línea recta hasta que encuentres una escalera bien iluminada. Gira a la izquierda, otra vez a la izquierda y busca una escalerilla. Sube por ella, y también por la siguiente. Ahora toca unos cuantos escalones más. Súbelos a la carrera y sal al exterior. Estás sobre la misma pasarela que antes ocuparon los terroristas. Dirígete hacia la bomba y deja que Fisher tome el control.

Buen trabajo: acabas de merendarte *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* al completo.

FIN


↑ Civil de azul; terrorista de rojo.

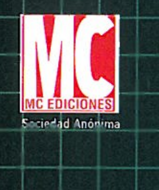

↑ Arrastrar a los terroristas a un rincón.


↑ No puedes padecer vértigo.

¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España. Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.













www.revistaoficialxbox.net

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección .... Teléfonos ....

Población .... Provincia C. P. Correo electrónico

FORMA DE PAGO: Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)
Nº
Nombre del titular:
Caducidad: /

Firma:
☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
Nombre del Banco o Caja
Nombre del titular:
C.C.C. Entidad Sucursal

Control Nº de la libreta o cuenta
Firma del titular:
.............................., a........ de .... de 2004
Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A: XBOX SUBSCRIPCIONES · Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59 e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.


TOP ADICCION
TEEN PATTI 5100
ZOLITAIRE 5005
FOUR 3D 5059
DESTREZA
POISON ALLEY 5079
JUNGLE FURI 5065
REBOUNCE 5082
KAMIKAZE 5066
CRAZY LINES 5008
KICK SHOOT 5012
BRICK MIX 5009
BUBBLES 5014
HANOI 5062
ROBO 5086
SWAP 5010
BUBBLE TROUBLE 5035
ABSTRACTION 5018
MUMMY AND THE BEAUTY 5077
ROLLING SNAILS 5088
RECODER 5083
SEX TETRIS 5095
DOUBLE CROSS 5049
FALL BALL 5054
FIRE BALL 5055
GEEK 5060
BOB TUBE 5032
EGGS 5052
BULL RUSH 5027
LOS ARCADE + BAJADOS
AIR RAID 5020
DEFENDER 5046
SUPER ARCADE
ARNIE DOLPHIN 5024
LUCKY PLANE 5071
SEA FISHING 5090
ATTACKED 5026
ADMIRAL 5019
ESCAPE ROUTER 5053
1944 B. SWEEPER 5016
ROCKETEER 5087
DEPTH CHARGE 5047
LOS MEJORES CONTENIDOS
7744
PARA TU MOVIL
SUPER JUEGOS JAVA
NUESTRO TOP 1
NINE BALLS 5007
Envía MCJAVA al 7744.
NOTA: Comprueba que tu móvil es WAP y compatible con juegos java de la lista.
LOS + BAJADOS
LAND MINE 5069
CRUISE CONTOL 5044
SELECCION
MATKA 5075
LOG RUNNER 5070
MONKEY BALL 5076
JOHN PAYNE 5064
BRICKET 5034
BREAK BRIX 5033
REVOVE 5084
STRANGELY 5099
FISH HUNT 5057
TORTURE CHAMBER 5104
CENTER COURT 5040
CHICKEN RUN 5042
FIRE FIGHT 5056
MARBLE 5074
CHEERS 5041
MAHARAJA 5072
DEPORTES
SKYFLYING 5096
KARRATE 5067
DIVING CHALLENGE 5048
DRIBBLE 5051
KICK-BOXING 5068
50SN 100S 5015
SLUGFEST 5097
TACTIC SOCCER 5105
TELE CHESS 5101
MODELOS COMPATIBLES PARA JUEGOS
Precio mensaje 0,9 € + IVA
1 - NOKIA SERIE 30: 8910i-3410-3510i-3610i-3520-3530 3560-3570-3585-3585i-3590-3595
2 - NOKIA SERIE 40: 3100-3108-3200-3300-5100-5140-6100 6108-6200-6220-6230-6610-6650-6800 6810-6820-7200-7210-7250-7250i-7600
3 - NOKIA SERIE 60: 3650-6600 7650-N-Gage
4 - MOTOROLA: T720-T720i-T722
5 - MOTOROLA 388c
6 - SIEMENS: M50-ME55
7 - SIEMENS S60
8 - SIEMENS S30
9 - SIEMENS S40
10 - SIEMENS S55
11 - SIEMENS SX1
12 - SIEMENS SL55
13 - SIEMENS SL45
14 - SIEMENS: M50-ME55
15 - SIEMENS C55
16 - SONY ERICSSON T610
17 - SONY ERICSSON T616
18 - SONY ERICSSON T618
19 - SONY ERICSSON Z600
20 - SHARP: GX10





»GRAND THEFT AUTO VICE CITY

Introduce cualquiera de estos códigos mientras estés jugando:

Salud al máximo: Gatillo derecho, Botón negro, Gatillo izquierdo, B, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba.

Incrementar velocidad máxima: Derecha, Gatillo derecho, Arriba, Botón blanco, Botón blanco, Izquierda, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Gatillo derecho.



»GRAND THEFT AUTO III

Introduce uno de estos códigos mientras juegas:

Todas las armas: Botón negro, Botón negro, gatillo izquierdo, Botón negro, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba.

Salud al máximo: Botón negro, Botón negro, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba.

»BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

Utiliza estos códigos en cualquier momento de la partida:



Activar menú de trucos: Pulsa a la vez los dos gatillos, y simultáneamente los botones A, B, X, Y; finalmente (sin dejar de apretar los otros botones), pulsa Start. Si lo haces correctamente, se añadirán al menú de pausa las opciones de activar Invulnerabilidad y la posibilidad de saltar de nivel.

Héroes de nivel 10: Mantén pulsados los dos gatillos y simultáneamente pulsa los botones A, B, X, Y; finalmente (sin dejar de apretar los otros botones), pulsa el botón Blanco.

»CONFLICT DESERT STORM II

Para activar el menú de trucos del juego pulsa la siguiente combinación desde el menú principal: Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Gatillo derecho, X, X, Y, Y, B, B.

»MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Para desbloquear todos los modos de juego introduce la siguiente combinación mientras estés jugando: X, X, X, A, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, X, X, X, A, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha.



»ARMED & DANGEROUS

Introduce estos códigos en el menú de trucos:

Munición infinita: A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Botón negro, B, Botón blanco, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo.

Desbloquear todas las películas: A, Y, A, Y, Botón negro, Gatillo derecho, A, Y.

Salud al máximo: X, Gatillo derecho, A, Y, Botón negro, B, A, Gatillo derecho.

Salud infinita: X, X, X, Gatillo derecho, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Y.

Desbloquear todos los niveles: Y, Botón blanco, Botón negro, Gatillo izquierdo, A, Gatillo derecho, Gatillo derecho, Y.



»CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

Usa estas combinaciones de botones mientras estés jugando para conseguir las siguientes ventajas:



Modo dios: Y, A, X, B, Botón negro.

Conseguir 5.000 dólares: A, Y, A, Y, Botón negro.

Conseguir 10 tokens: X, B, X, B, Botón negro.

Desbloquear todos los aviones: Y, X, B, Y, Botón negro.

»PITFALL: THE LOST EXPEDITION

Introduce estas combinaciones de botones mientras estés jugando:

Cantina inagotable: Pulsa simultáneamente los gatillos izquierdo y derecho y sin soltar pulsa Izquierda, X, B, Abajo, X, A, X, B.



Modo super golpe: Pulsa simultáneamente los gatillos izquierdo y derecho y sin soltar pulsa Izquierda, Derecha, B, Arriba, B, Derecha, Izquierda.

Jugar como Nicole: Pulsa simultáneamente los gatillos izquierdo y derecho y sin soltar pulsa Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, B, Arriba, arriba.

Juego clásico Pitfall: Pulsa simultáneamente los gatillos izquierdo y derecho y sin soltar pulsa B, B, Izquierda, Derecha, B, X, A, Arriba, B.



ALIAS

ALIAS sin duda merecía que se le dedicase un videojuego de acción en tercera persona como el que te presentamos mediante su correspondiente demo.

Siguiendo la línea marcada por éxitos como *Splinter Cell*, *Alias* te pone en la piel de una guapa agente secreta que confía tanto en sus habilidades para el sigilo y la investigación como en el manejo de las armas, explosivos y artefactos de última tecnología para cumplir con las más arriesgadas misiones. La chica, Sydney Bristow. El enemigo, un grupúsculo de malvados que opera bajo el nombre de SD-6. Tan bella como letal y hábil en la lucha cuerpo a cuerpo, Sydney deberá ir cumpliendo los objetivos que se le vayan marcando, procurando en todo momento que no la descubran hasta que no sea demasiado tarde... para los malos, claro. En esta misión deberás infiltrarte en un museo donde no sólo relucen estatuas y cuadros.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**ARMA/ÍTEM/VISIÓN MEJORADA**
BOTÓN A	**ATAQUE RÁPIDO**
BOTÓN B	**ACCIÓN**
BOTÓN X	**ATAQUE ESPECIAL**
BOTÓN Y	**SIGILO**
GATILLO IZQUIERDO	**AGACHARSE**
GATILLO DERECHO	**BLOQUEAR**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**RECOLOCAR CÁMARA**

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

CON ESTE nuevo título, los reptiles de nombre italiano están dispuestos a recuperar el protagonismo que creen merecer.

Siguiendo una línea claramente arcade, este juego recupera el espíritu de los *beat-'em-up* tradicionales, aunque remozado mediante fantásticos efectos especiales y logrados gráficos tridimensionales que utilizan la técnica del *cell shading*. No sólo el espíritu de este *Teenage Mutant Ninja Turtles* nos traslada a una época en la que los videojuegos eran menos complicados y, en algunos casos, quizá más adictivos, sino que también recupera la esencia del cómic en el cual se inspira mediante un acertadísimo diseño de personajes y decorados. Y es que la idea es bien simple: elige una de las Tortugas Ninja a tu disposición (en esta demo únicamente tendrás a Leonardo) y ábrete paso a lo largo del nivel hasta llegar al consabido jefe final... o hasta que se te agoten las continuaciones.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**MOVER**
BOTÓN A	**ATAQUE DÉBIL**
BOTÓN B	**SALTAR**
BOTÓN X	**ATAQUE FUERTE**
BOTÓN Y	**SHURIKEN**
GATILLO IZQUIERDO	**BARRIDO**
GATILLO DERECHO	**GANCHO**
BOTÓN BLANCO	**ATAQUE ESPECIAL**
BOTÓN NEGRO	**CAMBIAR SHURIKEN**

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

SCOOBY-DOO! MYSTERY MAYHEM

TRAS EL BUEN sabor de boca que nos dejaron *Los Autos Locos* tras su paso por el mundo del videojuego, THQ y A2M se han decidido a adaptar otro de los grandes éxitos de Hanna-Barbera, el protagonizado por un can algo miedica y una pandilla de jóvenes investigadores de lo misterioso y paranormal. *Scooby-Doo! Mystery Mayhem* es el resultado, una videoaventura en toda regla en la que deberás resolver muchos puzzles y combatir el miedo en las más descacharrantes situaciones. Para ello podrás manejar a Scooby-Doo o a Shaggy (su cobarde amo) en tres niveles diferentes del juego, además de contar con la ayuda de sus amigos Velma, Fred y Daphne, disfrutar de un sistema de control de lo más simple y utilizar algunos divertidísimos trucos como el uso de disfraces para despistar a los enemigos. Os garantizamos que la ambientación de este juego es sensacional, lo que muy pronto hará que os sintáis metidos de lleno en uno de los episodios de la serie animada.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**MOVER**
BOTÓN A	**ACCIÓN/SALTO**
BOTÓN B	**INVENTARIO/AGACHARSE**
BOTÓN X	**TOMO MALDITO**
BOTÓN Y	**CAMBIAR PERSONAJE**
GATILLO IZQUIERDO	**ARCHIVO DEL EPISODIO**
GATILLO DERECHO	**SIGILO**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

URBAN FREESTYLE SOCCER

UN NUEVO juego deportivo ambientado en pequeñas canchas urbanas de futbito, en el que deberás mostrar tu dominio con un equipo de cuatro jugadores. Con su ayuda podremos realizar toda clase de pases, piruetas, intercepciones y chutes a puerta, así como utilizar elementos del entorno -vallas, conos, cajas o paredes- para entorpecer las maniobras de nuestros rivales y ayudarnos en las nuestras.

El juego te permite competir en la típica liguilla de barrio o jugar partidos rápidos a medida que vas aumentando las estadísticas de tus jugadores en varios parámetros esenciales, como la velocidad o la puntería a la hora de tirar a gol, aunque en la demo, como es normal, únicamente podremos jugar un solo partido rápido en el papel de equipo local o visitante. No obstante, ello te permitirá disfrutar de la variedad y espectacularidad de los disparos además de darte la posibilidad de apreciar su buena realización técnica gracias a las repeticiones de las mejores jugadas a cámara lenta.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**MOVER**
BOTÓN A	**PASE / CAMBIO JUGADOR**
BOTÓN B	**VASELINA / ENTRADA**
BOTÓN X	**CHUTAR / ENTRADA A RAS**
BOTÓN Y	**PATADA / OBSTRUCCIÓN**
GATILLO IZQUIERDO	**MODIFICADOR**
GATILLO DERECHO	**SPRINTAR**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

R: RACING

HEREDANDO en espíritu las características principales de la serie *Ridge Racer* de Namco, EA nos presenta una historia automovilística protagonizada por Rena Hayami, una bella piloto al servicio de un equipo de carreras privado.

Para ello dispondrá de hasta 35 vehículos reales adaptados para rodar en circuitos de asfalto o de tierra, desde pequeños utilitarios a lujosos y aerodinámicos deportivos. Y efectivamente, os podemos asegurar que algunos de los vehículos son espectaculares y las secuencias cinemáticas están realizadas con el gusto que caracteriza a Namco. Además, puedes correr en gran variedad de pruebas. Por el momento y hasta que no os hagáis con el juego final, disfrutad con esta demo que os permitirá jugar al modo Arcade en el circuito urbano de Mónaco o sobre tierra en Watergridge, a un número máximo de dos vueltas y al volante de un vehículo GT o de rally clase 1, como son el Peugeot 206, el Subaru Impreza, el Lancer Evolution de Mitsubishi.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**DIRECCIÓN**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**PANTALLA MULTIFUNCIÓN**
BOTÓN A	**CONFIRMAR**
BOTÓN B	**FRENO DE MANO**
BOTÓN X	**BAJAR MARCHA**
BOTÓN Y	**SUBIR MARCHA**
GATILLO IZQUIERDO	**FRENAR**
GATILLO DERECHO	**ACELERAR**
BOTÓN BLANCO	**VISTA TRASERA**
BOTÓN NEGRO	**CAMBIAR VISTA**

CONAN

HÉROE primero de los relatos de Robert E. Howard, luego de los cómics de la Marvel y finalmente protagonista de las adaptaciones cinematográficas que tanto éxito tuvieron en la década de los 80, Conan el Bárbaro da el salto a nuestra Xbox con los únicos -aunque, reconozcámoslo, excelentes- argumentos de su espada salvaje y su extraordinario coraje a la hora de enfrentarse tanto a tribus paganas como a malignos hechiceros al servicio de olvidados dioses.

Un primer nivel del juego y tres posibles niveles de dificultad permitirán a nuestro campeón de Crom abrirse paso a través de las peligrosas tierras de los Pictos combatiendo a los espíritus y penetrar en el reducto de una ancestral raza de semihombres, para acabar, no faltaría más, rescatando a la chica. Lo bueno es que, aunque nuestro cimeriano muera, el dios Crom nos ofrecerá una segunda oportunidad de regresar al mundo de los vivos si vencemos a su campeón en la arena de Ben Morgh, su violento e infernal reino.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**CÁMARA LIBRE**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**CAMBIAR ARMA**
BOTÓN A	**ATAQUE 1**
BOTÓN B	**ATAQUE 2**
BOTÓN X	**BLOQUEAR**
BOTÓN Y	**SALTAR / USAR**
GATILLO IZQUIERDO	**ATAQUE 4**
GATILLO DERECHO	**ATAQUE 3**
BOTÓN BLANCO	**PRIMERA PERSONA**
BOTÓN NEGRO	**MAPA**

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox



»Dead or Alive: Ultimate

El fantástico juego de lucha llega a Xbox Live de la mano de Team Ninja.

»Ninja Gaiden

Ryu Hayabusa vuelve para librar la batalla más difícil de su vida.

»Psi-Ops: The MindGate Conspiracy

Nick Scryer es un soldado con increíbles poderes psíquicos.

»Steel Battalion: Line of Contact

Una secuencia de juego de este simulador de mechs.

»Galleon

El esperado nuevo juego del creador de la saga *Tomb Raider.*

CONTENIDO DESCARGABLE

Mapas para Unreal Championship

Leviathan
Mantén a tus enemigos cerca en este compacto mapa deathmatch.

AquaMortis
Un terrorífico tiburón de hielo pulula por este nivel deathmacth.

Inferno
Un volcánico nivel deathmatch. La cosa está que arde...

OtarosRun
Mantén tus ojos en el premio. Un nuevo nivel de Captura la Bandera.

COLECCIÓN CLÁSICOS

Buffy the Vampire Slayer
Nuestra cazavampiros libra a Sunnydale de la amenaza chupasangre.

Dead or Alive 3
Uno de los mejores de su género.

Hitman 2
regresa el asesino implacable.

Spider-Man
¡Párale los pies al Duende Verde!

Max Payne
Vuelve el vengativo policía.



NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 1
- Vídeo especial lanzamiento

ROX 2
- Project Gotham Racing
- NHL Hitz 20-02
- Mad Dash Racing
- Fusion Frenzy

ROX 3
- Wreckless
- Amped: Freestyle Snowboarding
- Blood Wake
- Dave Mirra Freestyle BMX 2

ROX 4
- Gun valkyrie
- Oddworld: Munch's Oddysee
- Dead or Alive 3
- Cel Damage

ROX 5
- Jet Set Radio Future
- NBA Inside Drive 2002
- Max Payne
- Dark Summit
- Crash Bandicoot

ROX 6
- Spider-Man: The Movie
- Circus Maximus
- Gun Metal
- Star Wars: Jedi Starfighter

ROX 7
- Conflict: Desert Storm
- Street Hops
- Enclave

ROX 8
- Crazy Taxi 3
- Hunter: The Reckoning
- Taz: Wanted
- Battle Engine Aquila

ROX 9
- Colin McRae Rally 3
- Deathrow
- Rally Fusion
- Chase
- Hitman 2

ROX 10
- Splinter Cell
- Deathrow
- Sega GT 2002
- Chase
- Madden NFL 2003

ROX 11
- Blinx
- ATV 2
- Battle Engine Aquila
- Tigre Woods 2003
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Quantum Redshift

ROX 12
- ToeJam & Earl III
- Fireblade
- Reign of Fire
- NBA Inside Drive 2003
- Splashdown
- TransWorld Snowboarding
- Mat Hoffman's Pro BMX 2

ROX 13
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Shenmue II
- Panzer Dragoon Orta
- The House of the Dead III
- Lamborghini
- Vexx

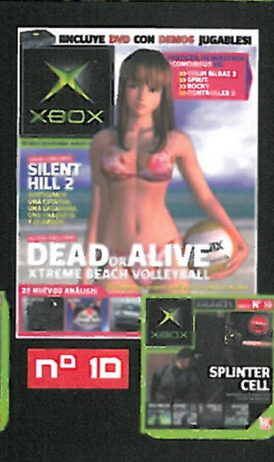
ROX 14
- Racing Evoluzione
- MX Superfly
- Pro Race Driver
- Dr Muto
- Panzer Dragoon Orta
- Colin McRae Rally 3
- Spider-Man
- Tom Clancy's Ghost Recon

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager

nº 7

















COMPLETA TU COLECCIÓN

MC
MC EDICIONES

SÓLO 4,90 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población....................................

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTANOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ______________ Caducidad: __ / __

Nombre del titular: ______________ Firma: ______

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8
☐ nº9 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15





DÍAS DE FÚTBOL

JORGE tiene treinta años y piensa que su vida no puede empeorar. Su trabajo le deprime y su novia le deja cuando él le pide matrimonio. Ramón no sabe qué le saca más de quicio: si las ocurrencias de su mujer o su más que perdida lucha contra la alopecia; Gonzalo lleva tanto tiempo estudiando derecho como buscando novia. Carlos aspira a ser un gran actor pero no ha pasado de ser secundario en la teletienda; Miguel es policía y padre de familia pero su sueño es ser cantautor, lo que saca de quicio a su mujer. El único que parece centrado es Antonio, que, de todos modos, acaba de salir de la cárcel...

La nueva comedia española bien puede tomar el rumbo de este interesante título. *Días de Fútbol* es una historia de perdedores, de gente del montón, estructurada, eso sí, en torno a un humor y un prisma tradicional e inequívocamente español. David Serrano, casi sin proponérselo, consiguió hacer de esta comedia uno de los bombazos de nuestras carteleras, algo muy difícil de conseguir estos días con un presupuesto tan ajustado. Lo cierto es que el coro de actores aporta una credibilidad absoluta a los personajes y las distintas situaciones combinan a la perfección el patetismo de los protagonistas con el humor más descarnado. Muy recomendable.

EXTRAS

- Ficha artística
- Ficha técnica
- Filmografías del director y actores principales

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **DAVID SERRANO**

INTÉRPRETES: **ALBERTO SAN JUAN, ERNESTO ALTERIO, NATALIA VERBEKE**

AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1**

GÉNERO: **COMEDIA**

DISTRIBUIDOR: **BUENA VISTA**

RUGRATS, VACACIONES SALVAJES

LAS VACACIONES familiares de los Rugrats dan un giro tan inesperado como exótico cuando su barco naufraga junto a una isla tropical desierta. Con la selva como nuevo patio de juegos, los pequeños van de una peligrosa aventura a otra... y pronto descubren que en la isla hay alguien más. Se trata de los Thornberrys. Cuando las dos familias se unen es cuando realmente empieza la aventura y la diversión. Los sibaritas de la animación saben apreciar el humor y el universo delirante de estos personajes. Surgido de la televisión, donde obtuvo un gran éxito, este título de dibujos animados ha conseguido cautivar por igual a pequeños y mayores gracias a un humor ácido y a una pandilla de personajes inclasificable y desternillante. Si has disfrutado alguna vez de sus tropelías en las 625 líneas, este filme, con una animación más trabajada y un guión más elaborado, sin duda te entusiasmará.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **JOHN ENG, NORTON VIRGIEN**

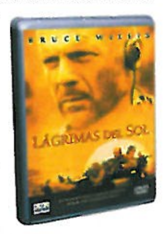
AUDIO: **CASTELLANO, CATALÁN, INGLÉS Y PORTUGUÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**

GÉNERO: **ANIMACIÓN**

DISTRIBUIDOR: **PARAMOUNT**

LÁGRIMAS DEL SOL

EL TENIENTE de marina A.K Waters es enviado al corazón de un país africano en una peligrosa misión para rescatar a la doctora Lena Hendricks. Cuando la bella doctora se niega a abandonar a la gente por la que trabaja, el teniente Waters deberá elegir entre cumplir órdenes o actuar según lo que le dicta su conciencia. Aunque muchos crean que *Lágrimas del Sol* es el típico filme de acción para lucimiento de Bruce Willis, lo cierto es que el director Antonie Fuqua -*Training Day, Bait*- ha conseguido hacer algo más que eso. Aunque se alinea con los productos bélicos más convencionales, esta película también explica una historia en la que subyace un mensaje de cierta profundidad a través del que parece imponerse la piedad, eso sí, pistolas y metralletas mediante. La participación de la escultural Monica Belucci resulta asimismo destacable.

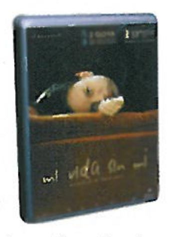


INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **ANTOINE FUQUA** INTÉRPRETES: **BRUCE WILLIS, MONICA BELLUCCI, COLE HAUSER** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **ACCIÓN** DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

MI VIDA SIN MÍ

ANN tiene 23 años y vive junto a su marido y a sus dos hijas en un remolque en un suburbio de Vancouver. Su vida da un giro radical cuando su médico le dice que sólo le quedan un par de meses de vida. Decide mantenerlo en secreto y no decírselo ni siquiera a su marido. Desde ese momento, hace una lista con las cosas que le gustaría hacer antes de morir e intentará vivir lo que le queda con la mayor pasión posible. De esta forma llegará a desarrollar un amor por la vida que nunca había experimentado. Isabel Coixet -*A los que aman, Cosas que nunca te dije*-, vuelve otra vez a sus orígenes para facturar un drama de tintes juveniles sencillamente impecable. Se rodea de nuevo de actores estadounidenses y se centra una vez más en el mundo interior de unos protagonistas cargados de sensibilidad.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **ISABEL COIXET** INTÉRPRETES: **SARAH POLLEY, SCOTT SPEEDMAN, DEBORAH HARRY** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **DRAMA** DISTRIBUIDOR: **FILMAX**



NOKIA SIEMENS SAMSUNG ERICSSON MOTOROLA SONYERICSSON ALCATEL PHILIPS SAGEM PANASONIC SHARP
Q MOVIL
MIFONDO Crea tu propio fondo!!
Envía: MIFONDO525, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667. Ejemplo: MIFONDO525 1006 ALBERTO
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con los mismos modelos de móviles que los fondos (*)
FONDOS
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía FONDO525 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO525 1055
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - PANASONIC - SAGEM - SHARP, consulte modelos(*)
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP
IMAGENES
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía IMAGEN525 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN525 5097
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS, consulte modelos(**)
MILOGO
Envía: MILOGO525, el texto que quieras, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667
Tipos de letra:
Iconos:
Ejemplo: MILOGO525 Miguel 104 311
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON, consulte modelos(**)
MIPOSTAL
Envía: MIPOSTAL525, la referencia del la plantilla y el texto que quieras al 7667
Plantillas:
Ejemplo: MIPOSTAL525 1018 CAROLINA
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON, consulte modelos (**)
JUEGOS JAVA
SOLO 3 MENSAJES
Debes tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con: NOKIA 3100, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i
Título: ARDE VENUS
Género: ARCADE
Destruye la malvada raza Venu...nal!! Un impresionante arcade con el sabor de los clásicos
Envía JUEGO525 1003 al 7667
Título: ORIENT OPERATION
Género: ACCIÓN
Un agente secreto en operaciones comando, a través de 18 niveles por Oriente ...edio
Envía JUEGO525 1002 al 7667
Título: IK-03
Género: ARCADE
Guerra total a bordo de un helicóptero de combate. Física avanzada y explosiones, acción sin límites
Envía JUEGO525 1001 al 7667
Título: EL BUSCÓN
Género: PLATAFORMAS
Salta, escala y dispara a través de 40 niveles para conseguir el tesoro del Rey
Envía JUEGO525 1000 al 7667
TONOS
Monofónico Polifónico
1 The Legend of Zelda VIDEOJUEGO Referencia: 7095
2 Super Mario Bros. VIDEOJUEGO Referencia: 5530
3 Zanarkand DANCE/TECHNO Referencia: 6512
4 Bola de Dragon SERIE TELEVISIÓN Referencia: 6503
5 La Costa del Silencio ROCK NACIONAL Referencia: 7353
6 Flying Free DANCE/TECHNO Referencia: 6214
7 South Park SERIE TELEVISIÓN Referencia: 5566
8 Need for Speed (Underground) VIDEOJUEGO Referencia: 7466
9 El Ultimo Mohicano (Principio) BSO CINE Referencia: 5956
VIDEOJUEGOS
Crash Bandicoot 6407
Mortal Kombat 7321
CINE/TELEVISIÓN
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO COLA 7439
2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE 7120
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE 5574
Shin Chan (estribillo) - TV 6536
Yo El Vaquilla - CINE 7267
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) - TV 7347
La Muerte Tenía Un Precio - CINE 6264
Uno Más Uno Son Siete (Los Serrano) - TV 7209
Misión Imposible - CINE 5002
El Último Mohicano (final) - CINE 7378
The Fast And The Furious (Furious) - CINE 7539
Nos Vamos A La Cama (Los Lunnis) - TV 7501
POP/ROCK/RAP
Bulería 7498
Molinos De Viento - ROCK 6302
Down - RAP 7276
La Madre De José - POP 6838
Bring Me To Life - ROCK 6637
Chachi Piruli (Eurojunior) - POP 7381
En Tu Cruz Me Clavaste - OT1/POP 7386
Shut Up - POP 7469
Son De Amores - POP 7093
Y En Tu Ventana - POP 7467
Tengo - POP 7379
Papi Chulo - POP 7140
Fuente De Energía -POP 7540
Pienso En Aquella Tarde - POP 7519
Para Llenarme De Tí (Eurovisión 2004) - OT3/POP 7571
La Rosa De Los Vientos - ROCK 7508
La Chica De La Habitación De Al Lado - POP 7500
DANCE/TECHNO
Scorpia 6541
Infected 5865
Radical 6270
Groove 2.0 6174
Look At Me Now 6558
Lethal Industry 6306
All The People In The World 7431
Himno De Masia 6370
Dos Gardenias 7402
When I Sleep (X-Que vol. 8) 7399
Heart Of Gold 7576
Sweet Revenge 7536
HIMNOS
Himno Nacional De España 5007
Quinto Levanta Tira De La Manta 7210
La Internacional Comunista 6700
El Novio De La Muerte (estrofa) 6666
Eusko Gudariak 7485
Canción Del Legionario 6829
Real Madrid 5063
OTROS
Torito Guapo - RUMBA 6075
Dame Veneno - RUMBA 7484
Ratones Coloraos - RUMBA 6583
Ni Más Ni Menos - RUMBA 6650
Sevillanas De Triana 7412
Se Me Enamora El Alma 7511
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje):
MONOFONICOS: Envía TONO525 y la referencia al 7667 Ejemplo: TONO525 7466
POLIFONICOS: Envía POLI525 y la referencia al 7667 Ejemplo: POLI525 7466
ATENCIÓN: Antes de realizar tu pedido comprueba que tu móvil soporta el servicio (**) (***)
(*) Fondos y Mifondo válidos para: MOTOROLA (C350 y T720i), NOKIA (7650, 3510i, 5100, 6800, 3300, 6650, 3650, 7210, 7250i, 6610, 7250, 6220, N-Gage, 6100 y 6600), PANASONIC GD87, SAGEM (MYX6 y MYX5m), SAMSUNG (S300 y V200), SHARP GX10, SIEMENS (S55 y M55), SONYERICSSON (T300, T610 y P800).
(**) NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N400, N620, R210S, S300, T100, T108, T400 y V100 (logos solo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, Timeport 250 y 260, C330, Talkabout 191,192,193 y T720), SAGEM (todos los modelos), PHILIPS (casi todos los modelos) y SAMSUNG (S300, V200, N100 y N300).
(***) Tonos polifónicos válidos para: NOKIA (6100, 7250i, 3510i, 7210, 3650, 3300, 6800, 5100, 6650, 6610 y 7650), MOTOROLA (V525, T720i y C350), PANASONIC (GD 87), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A55, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610). Debes tener tu móvil configurado para WAP.
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea.
Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imagenes, Polifónicos, Fondos y Tonos)(3 mensajes necesarios para descargar Juegos Java)
Licencia: SGAERMV8M/503/04/8014
QMOVIL.COM

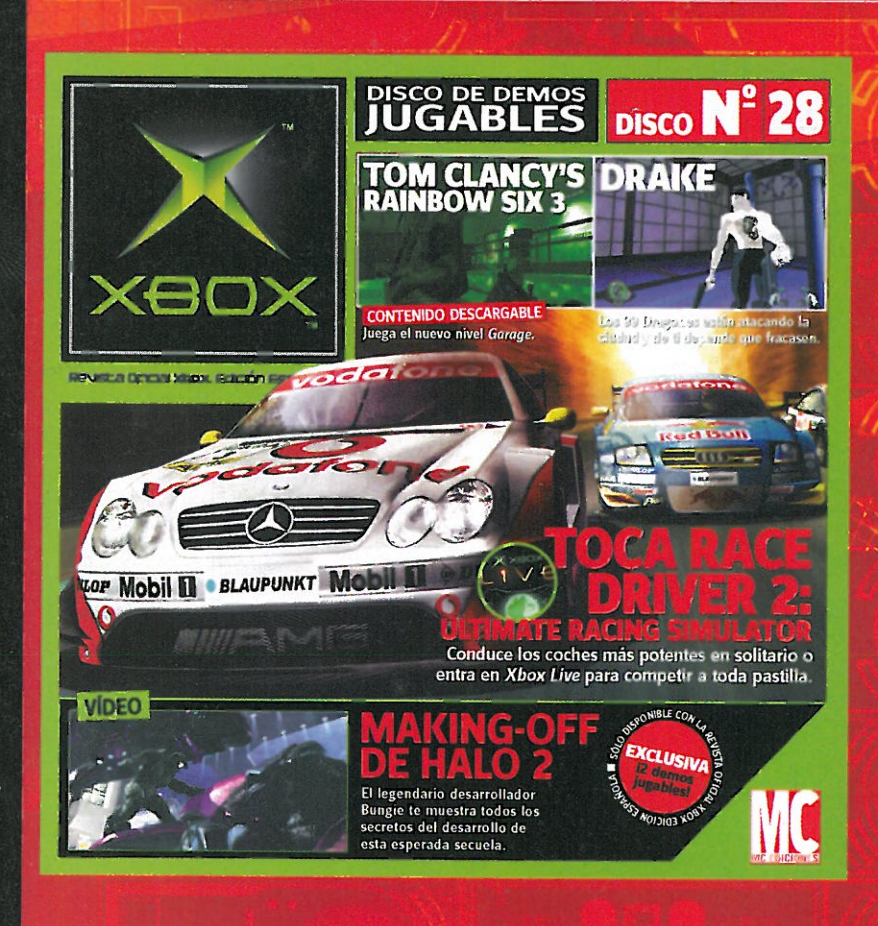


PRÓXIMO NÚMERO

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD

DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»TOCA Race Driver 2: Ultimate Racing Simulator

Conduce los coches más potentes en solitario o entra en *Xbox Live* para competir a toda pastilla.

»Drake

Los 99 Dragones están atacando la ciudad y de ti depende que fracasen en su intento.

»Contenido descargable

Tom Clancy's Rainbow Six 3

Juega *on line* contra tus amigos en esta super demo con opciones para *Xbox Live*.

»Contenido extra

»Tom Clancy's Rainbow Six 3 Garage

Ding Chavez está lanzado a la búsqueda y captura del villano Victor Vargas.

»Splinter Cell: Kola Cell

Sam Fischer viaja por la península Kola para encontrar la celda de Nikolazade.

»Splinter Cell: Vselka Infiltration

Un submarino nuclear ha sido capturado por los terroristas. ¡Infíltrate en su interior!

»Splinter Cell: Vselka Submarine

A bordo del majestuoso Vselka, Sam Fischer tendrá que desbaratar los planes de los terroristas.

»Colección clásicos

»Prince of Persia: The Sands of Time »SSX 3 »Colin McRae Rally 04 »Soul Claibur II »Otogi: Myth of Demons

»Partidas salvadas

»Tom Clancy's Rainbow Six 3 »TimeSplitters 2 »Soul Calibur II

NUEVOS ANÁLISIS

- »TOCA Race Driver 2
- »Conan
- »Mafia
- »Dragon's Lair 3D
- »Hitman Contracts
- »Euro 2004
- »Ninja Gaiden
- »The Suffering

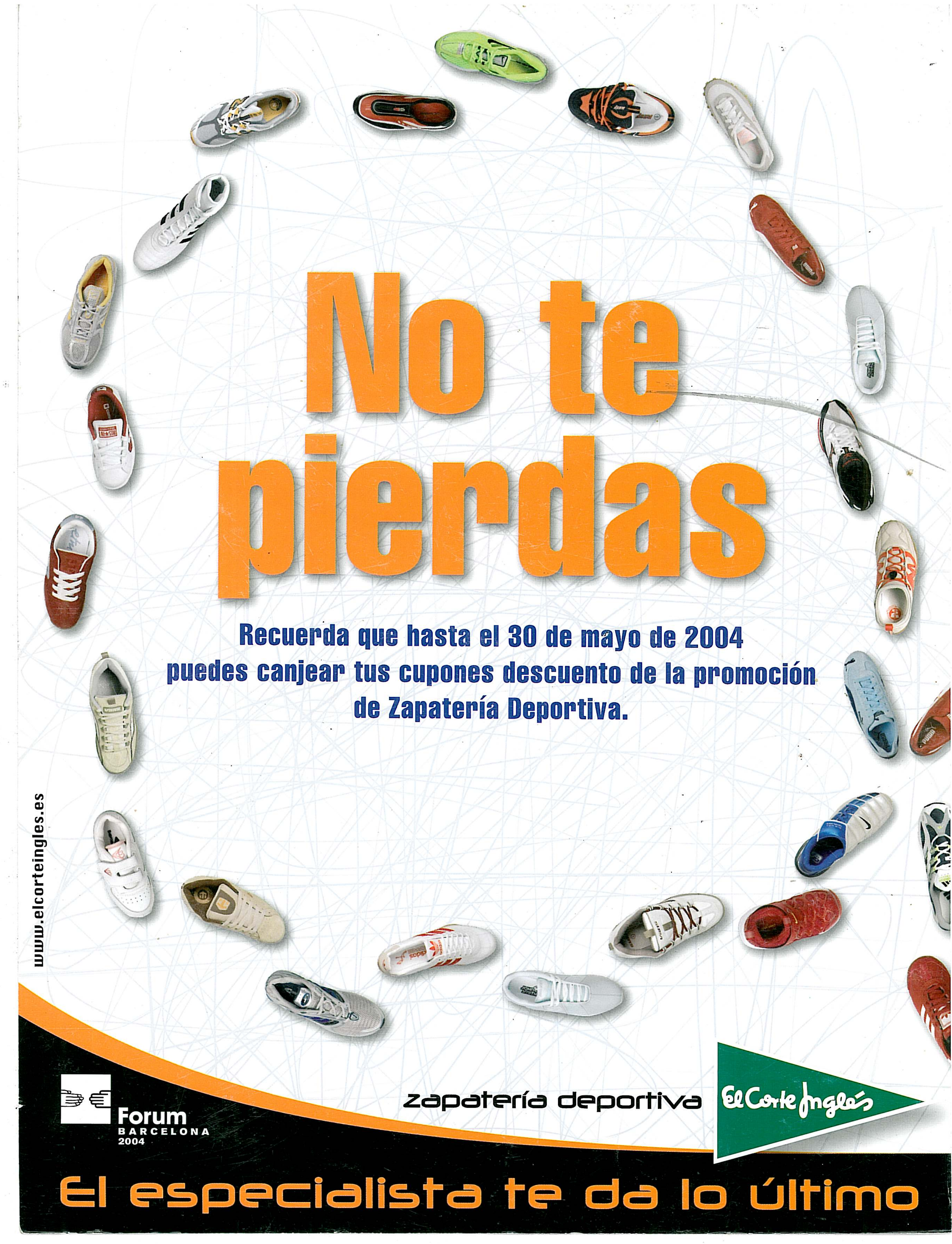
... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

»¡VÍDEOS EN EL DVD!

- »Making-off de Halo 2
- »Making-off de Richard Burns Rally
- »Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- »BC
- »Driv3R
- »Silent Hill 4: The Room
- »Conan

...Y más vídeos de juegos Xbox

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.


No te pierdas
Recuerda que hasta el 30 de mayo de 2004
puedes canjear tus cupones descuento de la promoción
de Zapatería Deportiva.
www.elcorteingles.es
Forum
BARCELONA
2004
zapatería deportiva
El Corte Inglés
El especialista te da lo último